
www.pcgames.de
PC Games
Wissen, was gesp
DVD
VOLLVERSION
DRAGONSHARD
Echtzeit-Strategie mit tollen
Missionen und motivierenden
Rollenspiel-Elementen!
RACE DRIVER: GRID
Das wird das Rennspiel
des Jahres – mit Video!
ASSASSIN'S CREED
Die PC-Version erstmals
angespielt!
EXKLUSIV: COMMAND & CONQUER
ALARMSTUFE ROT 3
Neue Fraktion, Koop-Modus, Wasserschlachten: Das irre C&C ist zurück!
ARMED ASSAULT 2
WELTEXKLUSIV Neuer Taktik-Modus, noch
realistischer – mit Video auf DVD! ab Seite 68
GTA 4
Just Cause 2, Grand Theft Auto 4,
This is Vegas: Die Action-Adventures
2008 im großen Vergleich! ab Seite 82
STALKER
CLEAR SKY
EXKLUSIV Packende Teamkämpfe
mit Wahnsinns-Atmosphäre ab Seite 76
04/08 | € 5,30
4 191278 205306 04
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien,
Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20
16
usk
04/2008
Titelstory: Alarmstufe Rot 3 I Vorschau: Armed Assault 2 • S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky I Test: Imperium Romanum

EDITORIAL



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Viva Colonia?

FREITAG | 7. Februar 2008
Geheimstufe Rot: Als einziger Redakteur eines deutschen Spielemagazins darf sich Christian Burtchen die dritte Auflage von **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3** in Los Angeles ansehen; die Titelstory startet ab Seite 48. Und dies ist nicht die einzige Story, die Sie in diesem Monat exklusiv in Ihrer PC Games lesen: Unter anderem warfen wir für Sie einen Blick auf die Shooter **Armed Assault 2** und **S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky**.

MONTAG | 10. Februar 2008
Die Frankfurter Allgemeine Zeitung meldet das Aus für die Leipziger Games Convention: Ab 2009 findet die neue Spielemesse voraussichtlich in Köln statt – wahrscheinlich unter anderem Namen. In diesem Jahr heißt Leipzig rund 200.000 Spielefans zur vermutlich letzten Games Convention willkommen; diesmal vom 21. bis 24. August.

DIENSTAG | 12. Februar 2008
Manchmal könnte man glatt neidisch werden: Egal ob Biowares Edelrollenspiel **Mass Effect** (Seite 16), **Grand Theft Auto 4** (Seite 88) oder das Action-Adventure **Assassin's Creed** (Seite 102) – viele PC-Spiele erscheinen erst viele Monate nach der Xbox-360- und PlayStation-3-Version. Ein Gutes hat die Sache: Immer häufiger profitieren PC-Spieler von größerem Umfang oder höherer Qualität – zusätzliche Missionen, verbesserte Grafik, neue Features. Haarscharf vor Redaktionsschluss erreichte uns eine erste Vorabversion von **Assassin's Creed**, die wir uns natürlich sofort angesehen haben (Seite 102). Den Test lesen Sie pünktlich vor Verkaufsstart in der kommenden Ausgabe.

DONNERSTAG | 14. Februar 2008
Weil wir regelmäßig die Lieblingsspiele unserer Leser abfragen, wissen wir ziemlich genau, „was gespielt wird". Und das sind nicht zwangsläufig ganz frisch erschienene Spiele, sondern häufig Klassiker wie **Far Cry** (dt.), **Gothic 3**, **Counter-Strike Source** oder **Die Sims 2**. Aus dieser Erkenntnis entsteht eine neue Rubrik: Ab sofort informieren wir Sie in jedem Heft über Updates, Zukunftspläne der Entwickler, nützliche Tools, toll gemachte Fansites oder empfehlenswerte Mods. Zum Auftakt erfahren Sie beispielsweise, welche Segnungen der brandneue **Gothic 3**-Patch mit sich bringt. Wir würden uns freuen, wenn Sie uns Ihre Meinung dazu mitteilen – schreiben Sie einfach eine E-Mail an redaktion@pcgames.de.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe und erfolgreiche Ostereier-Suche wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir Ihnen einige vor: Herzlichen Glückwunsch: Unsere Layout-Prinzessin Silke Engler hat ihre IHK-Abschlussprüfung als Mediengestalterin bestanden; von ihr stammen unter anderem die Designs von **Spore** und **C&C: Alarmstufe Rot 3**. Die meisten Fleißpunkte und Flugmeilen sammelte diesmal Sebastian Weber, der zum Beispiel bei Codemasters in England in den Cockpits von **Race Driver: Grid** Platz nahm.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games World of Warcraft „Karazhan + Zul'Aman"
Auf vielfachen Wunsch unserer Leser neu aufgelegt, aktualisiert und erweitert: die beiden Sonderhefte 05/07 und 06/07 in einem Paket. 232 Seiten stark plus drei Poster – und das alles für sensationelle 9,99 EUR. Auch bequem bestellbar unter abo.pcgames.de.



PC Games Tipps & Tricks
Call of Duty 4, **Crysis**, **Hellgate: London**, **World of Warcraft: The Burning Crusade**, **Fußball Manager 08**, **Command & Conquer 3**, **Siedler: Aufstieg eines Königreichs**, dazu seitenweise Cheats und Kurztipps: Im brandneuen Tipps-Sonderheft von PC Games finden selbst Profis noch den einen oder anderen Kniff!


Premiere HD/Discovery HD
jetzt 3 Monate gratis*
+ HD-Receiver für Sat oder Kabel
Receiver-Beispiel
für nur € 199,–!
© 2006 Casino Royale c 2006 Danjaq, LLC, United Artists Corporation, Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.

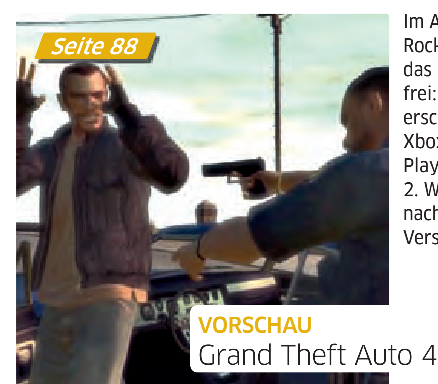
INHALT 04/08

VORSCHAU

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3



Stellen Sie den Wodka kalt und wärmen Sie die Tesla-Spule auf! Das abgedrehteste Strategiespiel im **Command & Conquer**-Universum ist zurück. PC Games durfte einen ersten, vielversprechenden Blick auf **Alarmstufe Rot 3** werfen. Alle wichtigen Infos dazu gibt's in unserer exklusiven Vorschau.



VORSCHAU
Grand Theft Auto 4

Im April lässt Rockstar das Monster frei: **GTA 4** erscheint für Xbox 360 und PlayStation 2. Wir fragen nach der PC-Version.



VORSCHAU
Armed Assault 2

Bessere Grafik, bessere KI, bessere Missionen – dürfen sich Taktik-Shooter-Fans auf die perfekte Simulation freuen?

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

VORSCHAU ab Seite 47

TEST ab Seite 115

HARDWARE ab Seite 139

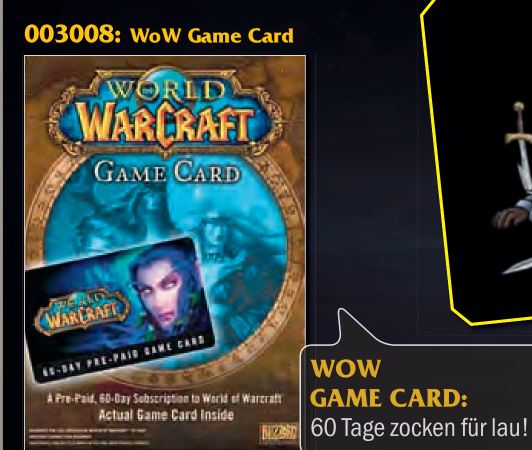
STANDARDS ab Seite 160

Unverzichtbares Know-WoW für alle WoW-Spieler – exklusive Prämie geschenkt!

Das legendäre PC-Games-World of Warcraft-Sonderheft – jetzt ganz bequem ohne Versandkosten alle zwei Monate im Briefkasten!

Gleich eine der limitierten Prämien abgreifen und ein Jahr zum Vorzugspreis und versandkostenfrei jede Ausgabe des World of Warcraft-Sonderhefts von PC Games bequem nach Hause geschickt bekommen!

003008: WoW Game Card



WOW GAME CARD:
60 Tage zocken für lau!


003240: Motiv „Schurke"



003241: Motiv „Goblin"

003371–3375: Motiv „Arthas"

SHAKES-&-FIDGET-T-SHIRT
Exklusiv und limitiert: eines von drei Shakes-&-Fidget-Shirts kostenlos schicken lassen!

6 Ausgaben für nur € 40,- (erscheint zweimonatlich)
Alle Infos zu Abo und Bestellmöglichkeit unter: http://abo.pcgames.de

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das
PC Games Sonderheft WoW-Jahres-Abo.
(€ 40,-/6 Ausgaben = € 6,67/Ausg.;
Ausland: € 52,-/6 Ausg.; Österreich € 44,80/6 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

- ❐ T-Shirt „Arthas", Gr. S (Prämien-Nr. 003371)
- ❐ T-Shirt „Arthas", Gr. M (Prämien-Nr. 003372)
- ❐ T-Shirt „Arthas", Gr. L (Prämien-Nr. 003373)
- ❐ T-Shirt „Arthas", Gr. XL (Prämien-Nr. 003374)
- ❐ T-Shirt „Arthas", Gr. XXL (Prämien-Nr. 003375)
- ❐ T-Shirt „Schurke", Gr. L (Prämien-Nr. 003240)
- ❐ T-Shirt „Goblin", Gr. L (Prämien-Nr. 003241)
- ❐ WoW Game Card (Prämien-Nr. 003008)

(Angebot gilt nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug
(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG SH 02

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent des PC-Games-Sonderhefts WoW.
Das Abo gilt für mindestens sechs Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games Sonderheft WoW. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)



Ausführliche Klassenguides + unverzichtbare Tipps und Karten zu allen Instanzen + Profi-Artikel zu Handwerksberufen und Spielmechanik + DIN-A2-Poster mit der PC-Games-Weltkarte oder andere Sonderbeilagen

TOP-THEMEN

BRANDNEUE HEFTRUBRIK:
DAS WIRD GESPIELT

Seite 20

REPORT:
BEZAHLEN, RUNTERLADEN, LOSSPIELEN

Seite 36



BOX ADE? | Spiele direkt durch die Leitung saugen, ohne Limit, ohne Wartezeit – wir überprüfen das steigende Angebot.

Seite 32

HITS IM VISIER | Ob **S.T.A.L.K.E.R**, **Warcraft** oder **The Witcher** – mit Top-Titeln und Dauerbrennern befassen wir uns ab sofort in unserer brandneuen Heftrubrik.

REPORT:
WORLD OF WARCRAFT: VIEL GELD FÜR NICHTS

VIRTUELLE GÜTER | Items und Dienstleistungen für echtes Geld bezahlen – „gecheatet" oder doch irgendwie fair? Wir beleuchten Pros und Contras.



Christian Burtchen

„Was ist daran so witzig?"

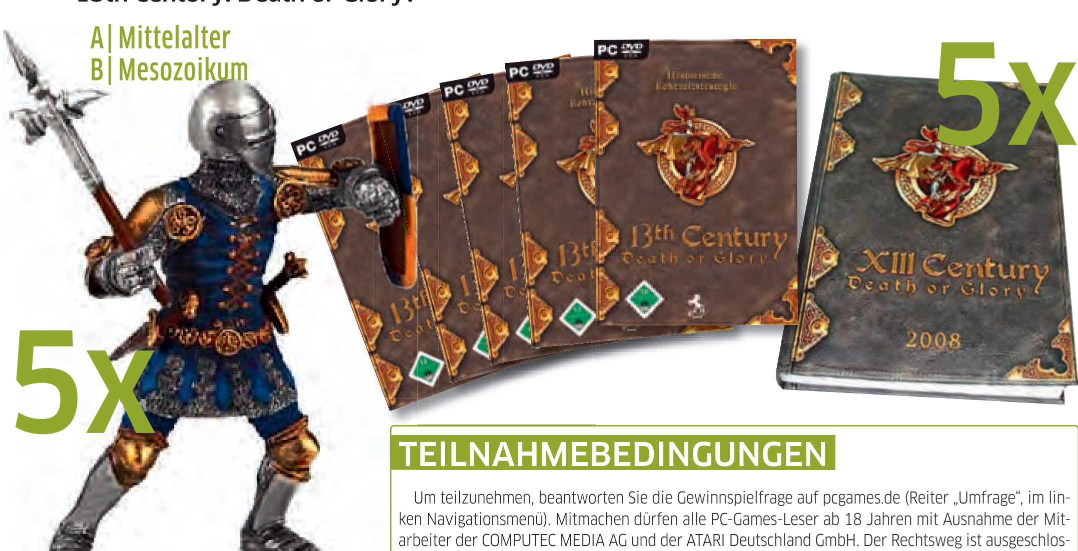
Die Ankündigung von **Alarmstufe Rot 3** war kaum in die Weiten des Internets gestellt, da bildeten sich bereits die Lager. Nein, nicht Sowjets und Alliierte, nicht Freunde des Linksklicks und Rechtsklickbevorzuger bewarfen sich mit Argumenten. Polarisierend war vielmehr das obskure Setting von **Alarmstufe Rot 3**. So schreibt pcgames.de-User crappy: „Auf schwer bewaffnete Bären und Kriegsdelfine kann ich getrost verzichten". Peo01 entgegnet: „Verrücktes Einheitendesign gefällt mir!" Mir übrigens ebenso. Mich stört an vielen Spielen – darunter auch **Tiberium Wars** –, dass sie sich eben nicht zwischen Komik und Ernst, zwischen seriöser und absurder Science-Fiction unterscheiden. Im Idealfall ist ein Spiel vollkommen ernst, emotional tiefgründig und glaubwürdig – etwa **Max Payne 2**. Oder aber es lässt alle Hüllen fallen und reizt die sonst nur aufgrund von Tankstellenpreisen strapazierten Lachmuskeln, wie **Sam & Max** es tut. Wie sehen Sie das? Schreiben Sie an Christian.Burtchen@pcgames.de – ich bin auf Ihr Feedback gespannt!

GEWINNSPIEL

GEMEINSAM MIT ATARI VERLOSEN WIR 5X DAS MITTELALTER-STRATEGIESPIEL 13TH CENTURY SOWIE 5X RITTER-MODELLFIGUREN UND 5X ORGANIZER IM 13TH-CENTURY-DESIGN. UM ZU GEWINNEN, BEANTWORTEN SIE EINFACH FOLGENDE FRAGE:

In welcher Epoche spielt 13th Century: Death or Glory?

A| Mittelalter
B| Mesozoikum



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage", im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der ATARI Deutschland GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Einsendeschluss ist der 25. März 2008**

HORN DES MONATS*:
ROBERT HORN



Der geistige Vater dieser Rubrik meldet sich zurück – diesmal mit einer tollkühnen Behauptung auf Seite 52 in der letzten Heft-Ausgabe 03/08. Dort datiert Robert die Grafik-Engine Aurora sowie das zugehörige Bioware-Rollenspiel **Neverwinter Nights** auf das Jahr 1991 – tatsächlich erschienen beide aber erst im Jahr 2002. Huldigt dem Meister!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC GAMES LESER-CHARTS
EINZELSPIELER

1 Call of Duty 4: Modern Warfare
Activision — Erscheinungsjahr: 2007

2 Crysis
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2007

3 The Witcher
Atari — Erscheinungsjahr: 2007

4 Anno 1701
Related Designs — Erscheinungsjahr: 2006

5 Grand Theft Auto: San Andreas
Take 2 — Erscheinungsjahr: 2004

6 Die Sims 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2004

7 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
THQ — Erscheinungsjahr: 2007

8 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005

9 The Elder Scrolls 4: Oblivion
2K Games — Erscheinungsjahr: 2006



FORTSETZUNG FOLGT | S.T.A.L.K.E.R. hält sich weiterhin in den Charts. Wie es mit der Reihe weitergeht, erfahren Sie ab Seite 76.

10 Gothic 3
Jowood — Erscheinungsjahr: 2006

WORLD OF WARCRAFT

Vivendi sahnt dicken Loot ab!

Besser könnte es für Vivendi Games gar nicht laufen: Im vergangenen Jahr knackte der Publisher erstmals die Eine-Milliarde-Euro-Umsatzgrenze. Zwar hatte Vivendi selbst mit nur 204 Millionen Euro etwa 29 Prozent Rückgang, Blizzard riss das Ruder aber herum: Dank knapp 10 Millionen aktiven World of Warcraft-Abonnenten fuhren die Kalifornier 814 Millionen Euro ein – eine Steigerung um 58 Prozent! ❑

Info: www.sierra.com

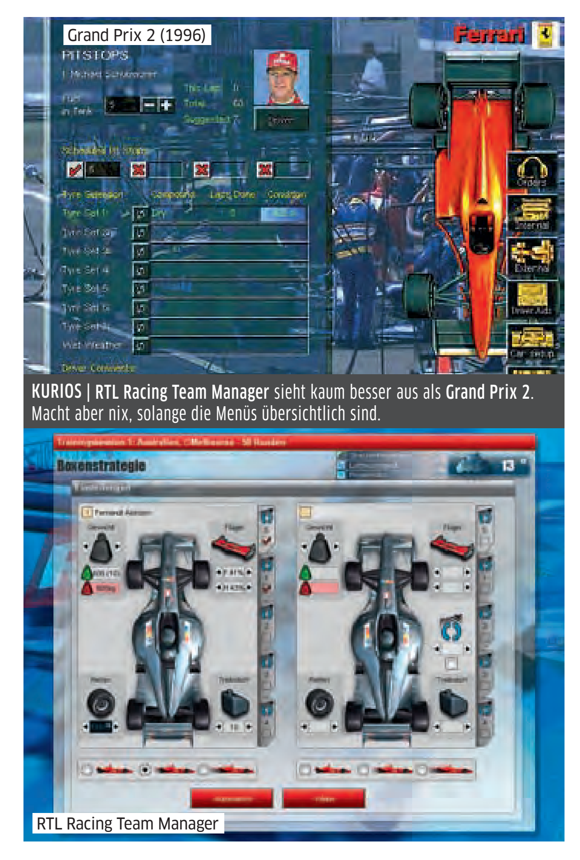
vivendi GAMES

RTL RACING TEAM MANAGER

Die Formel 1 kehrt zurück

Nach langer Abstinenz wagt sich die Königsklasse aller Rennserien wieder auf den PC. Mitte März schickt RTL Games Sie mit dem RTL Racing Team Manager in die Welt der Formel 1. Dort bauen Sie einen Rennstall auf oder verhelfen einem existierenden Team wie Ferrari und Mercedes zum Weltmeistertitel. Dazu führen Sie Verhandlungen mit Sponsoren, erforschen neue Techniken für die Formel-Geschosse oder passen sie auf die 18 verschiedenen Strecken an. Experte Christian Danner steht den Entwicklern von Comport Interactive mit Rat und Tat zur Seite und garantiert so eine realistische Umsetzung, zudem kommentiert er das Geschehen im Spiel. ❑

Info: www.rtl-games.de



KURIOS | RTL Racing Team Manager sieht kaum besser aus als **Grand Prix 2**. Macht aber nix, solange die Menüs übersichtlich sind.

RTL Racing Team Manager

GEWINNSPIEL ANACONDA

Zusammen mit der dtp entertainment AG verlosen wir je 5x das Adventure **Overclocked – Eine Geschichte über Gewalt**, 5x das Action-Rollenspiel **Legend – Hand of God** sowie 5x das brandneue Adventure **So Blonde**. Hinzu kommen noch mal 5x **Overclocked**-Uhren und 5x stylische Flip-Flops im **So Blonde**-Design. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Welcher kreative Kopf steckt hinter der Entwicklung von So Blonde?

A | Steve Inces (Baphomets Fluch)

B | Peter Molyneux (Black & White)



5x Overclocked-Uhr

5x So Blonde Flip-Flops

5x Legend: Hand of God

5x Overclocked

5x So Blonde

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage", im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der dtp Entertainment AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden.
Teilnahmeschluss: **25. März 2008**

MYTHOS

Angeschaut: Das Online-Rollenspiel der Hellgate-Macher

Max Schaefer und Travis Baldree von den Flagship Studios (**Hellgate: London**) schauten bei uns vorbei, um über ihr neues Online-Rollenspiel **Mythos** zu plaudern. Einst als Testprogramm für den Netzwerk-Code von **Hellgate** gedacht, mauserte sich das Spiel zu einem regelrechten **Diablo** 2-Nachfolger. Ende Februar peppt ein weiterer Patch die derzeit geschlossene Beta auf: Die neuen Inhalte umfassen eine Eisregion namens Umbral Peaks, ein Crafting-System, Zyklopen als vierte spielbare Rasse sowie umfassende PvP-Duelle. Nach dem Update, vermutlich schon im März, tritt das Spiel in die offene Beta-Phase ein. Interessiert? Details zum Ruf- und Bezahlsystem sowie exklusive Spielszenen gibt's im Videobeitrag auf unserer Heft-DVD! Und wer wissen will, was Schaefer und Baldree über **Hellgate** verraten, blättert einfach mal auf Seite 22. ❑

Info: www.mythos.com

VORBILD | Anders als bei **Hellgate** schnetzeln Sie hier fast wie in **Diablo 2**.

FROSTIG | Ab Ende Februar erweitert eine Eisregion die Spielwelt.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL



AMERICAN MCGEE

Weiteres Spiel in Planung

In seinem Blog hat American McGee – ehemaliger id-Software-Mitarbeiter und Schöpfer des verstörenden Action-Kunstwerks **Alice** – ein weiteres Projekt angekündigt. Neben **American McGee's Grimm Tales**, das etwa zur Hälfte fertiggestellt ist, arbeitet sein Studio Spicy Horse nämlich noch an einem weiteren Titel – der sich natürlich auch mit einer Märchenwelt befassen wird. Zum Einsatz kommt die **Unreal**-Engine 3, außerdem steht ein unbekannter „großer" Publisher hinter dem Projekt. Als Zielgruppe peilt McGee die Fans von **Grimm Tales** und **Alice** an. ❑

Info: www.americanmcgee.com

JUICED 2

Das Aus der Rennspielreihe

Die Veröffentlichung von **Juiced** 2 stand unter keinem guten Stern: Zu viele Bugs trübten den Spielspaß und der Support seitens des Publishers ließ zu wünschen übrig. Nun hat THQ seine Konsequenzen gezogen und in einer Bilanz des aktuellen Geschäftsjahres angekündigt, dass es keine weiteren **Juiced**-Titel mehr geben wird. Eine konkrete Begründung legte THQ dafür nicht vor, außer dass **Juiced** 2 hinter den Erwartungen zurückblieb. Im Internet macht sich indes das Gerücht breit, dass THQ eingesehen habe, **Juiced** 2 für zu viele Systeme gleichzeitig programmiert zu haben. Das Entwicklerteam arbeitet inzwischen an anderen Projekten. ❑

Info: www.thq.de



PC GAMES LESER-CHARTS

MEHRSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Erscheinungsjahr
1	Counter-Strike Source	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2005
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Erscheinungsjahr: 2007
3	World of Warcraft	Vivendi Games	Erscheinungsjahr: 2005
4	Call of Duty 2	Activision	Erscheinungsjahr: 2005
5	Diablo 2	Blizzard	Erscheinungsjahr: 2000
6	Team Fortress 2	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
7	Battlefield 2	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2005
8	Age of Empires 3	Microsoft	Erscheinungsjahr: 2005
9	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Atari	Erscheinungsjahr: 2004
10	Unreal Tournament 3	Midway	Erscheinungsjahr: 2007

BELIEBT | Trotz des ungewöhnlichen Grafikstils hat **Team Fortress 2** zahllose Mehrspieler-Herzen erobert.

KEIN HUD-DISPLAY | Des Spielers Lebenskraft wird über eine leuchtende Leiste direkt am Rücken des Schutzanzuges angezeigt. Von Letzterem findet man insgesamt fünf verschiedene.

DEAD SPACE

Blutiger Sci-Fi-Schocker angespielt

Wir tippen diese Zeilen mit abgeknabberten Fingernägeln – so gut hat uns EAs Sci-Fi-Survival-Horror-Spektakel gefallen. In **Dead Space** spielt man den Minenarbeiter Isaac, der in einer finsteren Weltall-Kolonie ums Überleben kämpft. Erinnert stark an **Resident Evil 4 (dt.)**: Die Kamera ist Isaac dicht auf den Fersen; bringt man eine Waffe in Anschlag, erscheint ein Laserpointer als Zielhilfe. Bildschirmanzeigen gibt es nicht, das Inventar wird etwa als durchgestylte Holografie eingeblendet. So intensiv wie im Kino: Stürzen sich grässliche Mutanten auf den Spieler, schrillt ein Orchester wild aus den Boxen – Gänsehaut! Problematisch aber die Gewaltdarstellung: Gegner werden in Stücke geschossen, ein Finishing Move lässt Köpfe zertrampeln. Der Entwickler sagt: „Das Spiel wird nicht gekürzt." Hoffen wir also, dass es Ende 2008 auch in Deutschland erscheint. ❏

Info: www.ea.com/deadspace

PRAKTISCH | Isaacs Waffenarsenal besteht aus umgebauten Hightech-Schürfgeräten. Eines davon funktioniert so wie die Gravity Gun aus **Half-Life 2** – inklusive des Einsatzes herumliegender Sägeblätter.



▶ **UNENDLICHE WEITEN** | Welche Rolle der saturnähnliche Planet spielt, ist ungewiss.

X3: TERRAN CONFLICT

Rückkehr zu den Sternen

Publisher Deep Silver und Entwickler Egosoft kündigten X3: Terran Conflict für das dritte Quartal 2008 an. Der eigenständige Titel auf Basis des X3-Universums stellt den Höhepunkt der X-Trilogie dar. Mehrere spielbare Charaktere und ein größerer Umfang als im Vorgänger sollen Fans wieder ins Cockpit locken. Die Geschichte führt diesmal zurück zur Erde und beschäftigt sich mit der Frage, wie stark sich unser Planet in all den Jahren verändert hat. Ob man erneut auf einen Mix aus Wirtschaftssimulation und Actionspiel setzt oder die Grafik aufpoliert wird, ist nicht bekannt. ❏

Info: www.deepsilver.de

13TH CENTURY: DEATH OR GLORY

Harte Konkurrenz für Medieval 2?



Der Rundenmodus von **Medieval 2** ist Ihnen zu langweilig? Dann versuchen Sie es im März doch mal mit Ataris Mittelalter-Echtzeit-Strategiespiel **13th Century**. Die Entwickler setzen darin auf historisch korrekte Einheiten und authentische Massenschlachten. Interessant für Profis: Eine Statistik-Tabelle führt die genauen Angriffs- und Verteidigungswerte einer gewählten Einheit auf. Unser Eindruck der ersten Spielminuten: Grafisch wie spielerisch reitet die Konkurrenz eine Lanzenlänge voraus. ❏

Info: www.massenschlachten.de





ERLEICHTERUNG | Volontär Sebastian Weber kann aufatmen: Auch in Zukunft darf er in **The Witcher** den schönen Frauen nachstellen.

BUNDESPRÜFSTELLE FÜR JUGENDGEFÄHRDENDE MEDIEN

Verschärfter Jugendschutz?

Mitte Februar die aufregende Meldung: Angeblich habe die BPjM ihre Indizierungskriterien erweitert. „Verherrlichung der NS-Ideologie", „Schwere Jugendgefährdung" sowie „Unsittlichkeit" tauchen unter den sechs neuen Vorgaben auf. Was dahintersteckt, wollten wir von Petra Meier, stellvertretende Vorsitzende der BPjM, wissen: „Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat ihre [...] Indizierungskriterien nicht inhaltlich abgeändert und [...] keine neuen [...] eingeführt. Lediglich die bestehenden Kriterien [...] wurden [...] überarbeitet." Nur die Bezeichnungen wurden geändert, so Meier weiter. Speziell das Kriterium „Unsittlichkeit" sei also im Internet zu Unrecht kontrovers diskutiert worden, da es ja schon immer geltend war. Die Arbeit der USK bleibe ebenfalls unberührt. ❑

Info: www.bundespruefstelle.de

ZENSIERT

CLIVE BARKER'S JERICHO

Indizierungsantrag abgelehnt!

Da staunte sogar Publisher Codemasters nicht schlecht: Der bluttriefende Horror-Shooter **Clive Barker's Jericho** wird nicht indiziert! So hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) entschieden, nachdem bereits im vergangenen November ein entsprechender Antrag vorlag. In **Jericho** erforscht der Spieler eine altertümliche Stadt voller Höllenkreaturen, die aus Clive Barkers (**Hellraiser**-Reihe) legendärer Feder stammen. Dabei übernimmt man abwechselnd die Kontrolle über sechs kampferprobte Spezialisten, die jeweils unterschiedliche Waffen und Zauber besitzten. Der Titel steht ungekürzt (!) Ende März mit rotem Ab-18-Prüfsiegel in den Händlerregalen, dann zum Budget-Preis von nur 20 Euro. ❑

Info: www.codemasters.de/jericho

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Zu heftig für Deutschland!

Geschafft: Eidos hat für **Age of Conan** den gewünschten „Keine Jugendfreigabe"-Aufkleber der USK erhalten. Der Titel entgeht damit der gefürchteten Indizierung. Dafür setzt der Publisher die Zensurschere an: Enthauptungen, abgetrennte Gliedmaßen und fünf der rund 50 Tötungsarten müssen weichen. Kurios: In den USA verdeckte Eidos die Brustwarzen der weiblichen Charaktere, um eine Freigabe zu erhalten. ❑

Info: www.ageofconan.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Publisher	Erscheinungsjahr
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Erscheinungsjahr: 2007
2	Crysis	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
3	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2004
4	Fußball Manager 08	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
5	Die Sims 2: Deluxe Edition	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2004
6	Die Sims: Inselgeschichten	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
7	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Games	Erscheinungsjahr: 2007
8	The Witcher	Atari	Erscheinungsjahr: 2007
9	World of Warcraft Battlechest (WoW + Add-on)	Vivendi Games	Erscheinungsjahr: 2007
10	Unreal Tournament 3	Midway	Erscheinungsjahr: 2007



WAR LEADERS: CLASH OF NATIONS

Überraschend anders



Neuigkeiten vom Schlachtfeld: Entgegen bisheriger Planung soll War Leaders bereits zur Veröffentlichung alle Mehrspieleroptionen umfassen, darunter etwa den Politikmodus. Zudem zieht Publisher TGC den Erscheinungstermin auf den 27. März vor.

Info: www.war-leaders.de

DAEDALIC ENTERTAINMENT

Publisher sorgt für Adventure-Segen



Nach **Ankh: Kampf der Götter** und dem innovativen Adventure **eXperience112** schiebt der Hamburger Publisher Daedalic bereits die nächsten Projekte an. Die zwei hier vorgestellten Spiele zeigen: Liebevoll gezeichnete Comic-Grafik hat längst nicht ausgedient!

- Gewinnspiel in dieser Ausgabe: Seite 18
- Test zu **eXperience112**: Seite 130

The Whispered World



Schon jetzt eines der rührendsten Adventure-Projekte des Jahres: In einer langsam untergehenden Märchenwelt sucht der kleine Clown Cedric nach Gründen für den Verfall. Stets an seiner Seite die niedliche Raupe Spot, die auch beim Lösen der Rätsel einspringt. Die Geschichte wirkt schwermütig, die Grafik zauberhaft – wie schön, dass das Spiel noch in diesem Jahr erscheint!

Info: www.the-whispered-world.de

A New Beginning



Brisant: Als Folge des Klimawandels ist die Erde im Jahr 2500 kaum mehr als eine vergiftete Einöde. Ein Team von Wissenschaftlern reist deshalb in die Vergangenheit, um die Katastrophe abzuwenden – verrechnet sich dabei aber um rund 50 Jahre. Fein gezeichnete Hintergründe und eine intelligente Handlung mit Anspruch – Aushängeschilder eines vielversprechenden Adventures, das jedoch noch bis 2009 reifen muss.

Info: www.earth-game.com

PC-GAMES-RANKING

Checkliste: Das sollten Sie erledigen, bevor Sie sich **World of Warcraft** kaufen!

5. Haustier | Geben Sie Ihren Hund einfach in Pflege. Und falls Sie in China wohnen: siehe Punkt 4.

4. Vorräte | Konserven, Pökelfleisch und Kochsalzlösung intravenös – horten Sie genug bis Level 70.

3. Eimer | Stellen Sie ihn einfach unter Ihren Stuhl. Irgendwann brauchen Sie ihn.

2. Alibi | Erholungskuren, Trauerfälle – bevor der Chef nörgelt, ist jede Notlüge recht.

1. Scheidung | Zwei Nachtelfen sind eben eine zu viel.


DEUTSCHLAND QUATSCHT SICH LEER!
Für 0 Cent* ab der 2. Minute telefonieren!
Mit Flatrate-günstigen Tarifen.
Z.B. Xtra Nonstop: endlos quatschen ohne arm zu werden.
■ Kostenlos ab der 2. Minute netzintern und ins dt. Festnetz telefonieren
■ Volle Kostenkontrolle – ohne Vertragsbindung
Jetzt buchen unter www.t-mobile.de/xtranonstop oder kostenfrei unter 0800-3303000.
einfach näher
T · · Mobile
* Im Tarif Xtra Nonstop ist die Option Xtra Nonstop automatisch voreingestellt und kostet mtl. 0,99 €. Mit der Option Xtra Nonstop wird für jedes Inlandsgespräch zu T-Mobile Deutschland und ins dt. Festnetz (ausgenommen Service- u. Sonderrufnummern) für die 1. Min. pauschal ein Betrag von 0,29 € vom Xtra-Konto abgebucht. Ab der 2. Min. sind diese Verbindungen kostenlos. Jede Verbindung wird netzseitig nach 2 Std. getrennt. Die sofortige Wiederherstellung der Verbindung ist möglich; es werden dann erneut für die 1. Min. 0,29 € berechnet. Verbindungen von T-Mobile in andere Mobilfunknetze werden stets pro Min. mit 0,29 € berechnet. Wenn Xtra Nonstop als Option nicht mehr eingestellt ist, beträgt der Preis für Inlandsgespräche zu T-Mobile Deutschland, ins dt. Festnetz (ausgenommen Service- u. Sonderrufnummern) sowie zu anderen Mobilfunknetzen 0,29 €/Min. Abgerechnet wird im 60/1-Sekunden-Takt. Voraussetzung für die Wirksamkeit von Xtra Nonstop ist, dass der Kunde zum jeweiligen Abbuchungszeitpunkt des mtl. Optionspreises über ein ausreichendes Guthaben auf seinem Xtra-Konto verfügt. Die 1. Abbuchung erfolgt i. d. R. innerhalb von max. 24 Std. nach Buchung der Option, danach mtl. stichtagsbezogen. Die Option kann mit Wirkung zum darauf folgenden Abrechnungszeitpunkt gekündigt werden (Kündigungsfrist 1 Tag). Die geschäftliche/gewerbliche Nutzung der Option wird ausgeschlossen.

MASS EFFECT

Nun doch für PC!

Das war knapp! Redakteur Felix Schütz wollte sich gerade eine Xbox 360 bestellen, als die wunderbare Meldung eintrudelte: Mass Effect, das exzellente Sci-Fi-Rollenspiel von Bioware, schafft es doch noch auf den PC! In dem ersten Teil einer Trilogie schlüpft der Spieler in die Rolle von Commander Shepard, der gemeinsam mit charismatischen Begleitern eine riesige, grafisch umwerfende Galaxis erforscht. Großartig: Die von Electronic Arts vertriebene PC-Fassung bekommt schärfere Texturen als die Xbox-Variante und zusätzliche Mini-Spiele verpasst. Frei konfigurierbare Tasten, Hotkeys und ein überarbeitetes Inventar erleichtern zudem die Bedienung mit Maus und Tastatur. Und das Beste: Schon im Mai 2008 dürfen Sie loslegen! ❑

Info: masseffect.bioware.com

▼ KOMFORTABEL | Alle Menüs wurden für eine bequeme Maus-Bedienung angepasst, hinzu kommen schärfere Texturen. Kurz: Die PC-Fassung wird vermutlich besser als die Xbox-Version.

▲ SCHNELLER | In den an Taktik-Shooter erinnernden Kämpfen profitieren PC-Spieler von den neuen Hotkeys – die Gefechte sollen dadurch temporeicher ausfallen.

HIGHLANDER

„Es kann nur einen geben!“

Auf vier Filme und eine erfolgreiche TV-Serie brachte es die **Highlander**-Reihe bereits, da wurde es höchste Zeit: Im Laufe des Jahres erscheint eine Spiel-Umsetzung auf Basis der **Unreal**-Engine 3. Sie begleiten den unsterblichen Schwertschwinger Owen MacLeod auf seiner Reise durch eine 2.000 Jahre umfassende Geschichte. Dabei erleben Sie blutige Kämpfe der schottischen Highlander, skrupellose Samurai und spektakuläre Schlachten im heutigen New York. Die Unsterblichkeit hat dabei praktischen Nutzen: Um vor Gegnern zu flüchten, stürzen Sie sich auch mal kurzerhand vom Hochhausdach. Ein Release-Datum steht noch aus. ❑

Info: www.eidos.de



TODESMUTIG | Praktische Unsterblichkeit: Von Häusern springen, in offene Messer laufen – Umdenken ist gefordert.

ERINNERUNG | Unsterbliche können nur durch Enthaupten getötet werden, der Sieger nimmt dann die Kraft des anderen auf.

SHAKES & FIDGET

Schmuckstücke

Handys, Laptops und Konsolen schauen öde aus? Nicht mehr lange: Das Berliner Unternehmen Tortoise Design bietet seit einigen Monaten Schmuckfolien an, mit denen Sie Ihre technischen Spielzeuge verschönern dürfen. Das Angebot umfasst Folien für etwa 300 verschiedene Geräte namhafter Hersteller – die Motive sind breit gefächert. Ab März finden Sie dort zudem die beliebten Helden der Shakes & Fidget-Comicreihe. Die Folien kosten je nach Gerät 15 Euro bis 35 Euro. ❑

Info: www.tortoise-design.com

tortoise design
www.tortoise-design.de

ELECTRONIC ARTS

Weltgrößter Spielehersteller überrascht mit Selbstkritik

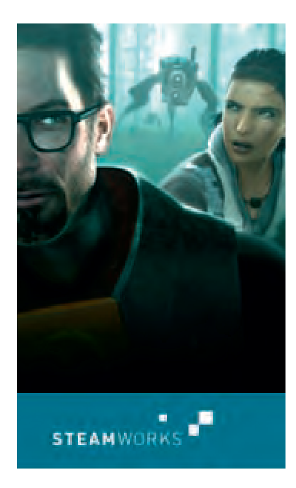
In einer Rede ging EA-Boss John Riccitiello hart mit seiner Firma ins Gericht. Man habe in der Vergangenheit oft den Fehler begangen, talentierte Entwicklerstudios aufzukaufen und in das eigene Unternehmen zu integrieren, ohne ihnen dabei ihre künstlerische Freiheit zu lassen. Unter anderem führte dies dazu, dass im vergangenen Jahr kein EA-Spiel eine Durchschnittswertung jenseits der 90 verbuchen konnte. Anlass zur Selbstkritik gab ein Finanzbericht, laut dem EA deutlich an Marktanteil verloren hat. Obwohl die finanziellen Ziele von EA auch in diesem Geschäftsjahr erreicht wurden, sei der Verlust an Marktanteilen völlig inakzeptabel, so Riccitiello. ❑

Info: www.pcgames.de



STEAMWORKS

Valve mit besserem Support



Mit 15 Millionen Nutzern hat sich Steam zu einer enorm erfolgreichen Vertriebsplattform gemausert. Valve möchte Spieleentwicklern aber einen noch besseren Service bieten: Mit Steamworks veröffentlichen die Half-Life 2-Schöpfer ein Toolpaket, das unter anderem Statistikhilfen über Abverkäufe sowie ein Verschlüsselungssystem gegen Raubkopien umfasst. Da Steamworks gratis zur Verfügung steht, dürften viele Entwickler das Angebot annehmen. ❑

Info: www.steampowered.com



FUTUREMARK

Auf Angriffskurs



Die finnische Firma Futuremark machte bislang vor allem mit dem Tool 3DMark von sich reden: Während einer (gewohnt unglaublichen) Grafikdemo treibt es die Rechnerhardware an ihre Grenzen und misst dabei die 3D-Grafikleistung. Im Januar gaben die Finnen bekannt, fortan den Spielemarkt aufmischen zu wollen – daher habe man kurzerhand die Firma Futuremark Games Studio gegründet. Ihr Ziel: Spiele produzieren, deren Gameplay und Grafik Maßstäbe setzen – ein Wunsch vieler 3DMark-Fans geht damit in Erfüllung. ❑

Info: www.futuremark.com

SPIELE UND TERMINE 04/08

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten.)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
A Vampyre Story	Adventure	Crimson Cow	2. Quartal 2008	06/07	●	–	●
Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel	Eidos	29. März 2008	03/06, 02/08	●	●	●
Aion: The Tower of Eternity	Online-Rollenspiel	Flashpoint	2008	04/07	●	–	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Alone in the Dark	Action-Adventure	Atari	Mai 2008	11/06, 02/08	●	●	●
Armed Assault 2	Taktik-Shooter	Peter Games	Herbst 2008	04/08	–	–	–
Assassin's Creed	Action-Adventure	Ubisoft	28. März 2008	01/07, 10/07	●	–	●
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	3. Quartal 2008	03/08	●	–	–
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	4. Quartal 2008	03/08	●	–	●
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	Ubisoft	2008	06/06, 10/06, 02/08	●	●	–
Codename: Panzers - Cold War	Strategiespiel	10tacle	März 2008	12/07	●	–	–
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Strategiespiel	Electronic arts	November 2008	04/08	●	●	●
Command & Conquer 3: Kanes Rache	Strategiespiel	Electronic Arts	1. Quartal 2008	03/08	●	–	–
Das Schwarze Auge 4: Drakensang	Rollenspiel	Dtp	2. Quartal 2008	06/06, 08/07, 01/08	●	●	●
Dead Space	Action-Adventure	Electronic Arts	4. Quartal 2008	03/08	●	–	–
Die Siedler: Das Reich des Ostens	Strategiespiel	Ubisoft	März 2008	04/08	–	–	–
Elveon	Action-Adventure	10tacle	2008	10/05, 06/07	●	●	●
Fable 2	Rollenspiel	Microsoft	4. Quartal 2008	-	●	–	–
Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft	3. Quartal 2008	10/07, 03/08	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Vivendi	Herbst 2008	02/08	●	–	–
Goin' Downtown	Adventure	The Games Company	April 2008	-	●	–	–
Gothic 4: Genesis	Rollenspiel	Jowood	2008	-	–	●	–
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2	2008	-	●	●	–
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07	●	–	●
Haze	Ego-Shooter	Ubisoft	2008	08/07	●	–	●
Left 4 Dead	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2008	12/07	●	–	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2008	11/07	●	●	–
Mass Effect	Rollenspiel	Electronic Arts	Mai 2008	-	●	–	–
Mercenaries 2	Action-Adventure	Electronic Arts	2008	10/07, 02/08	●	●	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	4. Quartal 2008	12/07	●	●	–
Race Driver: Grid	Rennspiel	Codemasters	Sommer 2008	-	●	–	–
Sacred 2	Action-Rollenspiel	Take 2	September 2008	01/07	●	●	●
Splinter Cell Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2008	08/07	●	–	●
Spore	Strategiespiel	Electronic Arts	5. September 2008	10/07	●	–	●
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Ego-Shooter	Deep Silver	1. Quartal 2008	04/08	●	–	–
Starcraft 2	Strategiespiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	08/07, 07/07	●	●	–
Tiberium	Ego-Shooter	Electronic Arts	2008	02/08	●	●	●
The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	Nicht bekannt	09/07	●	●	●
This is Vegas	Action-Adventure	Midway	4. Quartal 2008	04/08	●	–	–
Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Codemasters	Februar 2008	05/07	●	–	●
Turok	Ego-Shooter	Buena Vista	Februar 2008	04/07, 02/08	●	–	–
War Leaders: Clash of Nations	Strategiespiel	The Games Company	27. März 2008	03/08	●	–	●
Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	GOA	1. Quartal 2008	11/07, 09/07	●	●	●
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel	Vivendi	2008	10/07	●	–	●

GEWINNSPIEL

Gemeinsam mit Daedalic Entertainment verlosen wir 3x die High-End-Grafikkarte Sapphire HD 3850 mit 256 MB GDDR3-Grafikspeicher sowie 10x das brandneue Mystery-Adventure **eXperience112** (ab 6. März im Handel). Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

XIDER

DAEDALIC ENTERTAINMENT



10x eXperience112

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Daedalic Entertainment GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Teilnahmeschluss**: **25. März 2008**.

Unter welchem Label erscheint eXperience112?

A | XIDER

B | Spider



3x High-End-Grafikkarte Sapphire HD 3850

DAS WIRD GESPIELT



Spielecharts verraten uns, welche Highlights gerade bei Ihnen angesagt sind! Wir versorgen Sie mit den besten Infos zu Ihren Lieblingsspielen.

Monat für Monat schauen sich unsere Redakteure die neuesten Spiele an, testen diese oder schreiben Vorschauen. Doch kaum dass die echten Highlights im Laden stehen, verschwinden sie meist wieder von unserer Berichterstattungs-Agenda. Ein regelmäßiger Blick in die Charts zeigt, dass sich etwa die zu Weihnachten erschienenen Spiele-Hits als echte Dauerbrenner etablieren. Doch was lesen Sie in PC Games über Ihr Lieblingsspiel in den Monaten nach dem Release, in denen oft wichtige Updates und Tools erscheinen?

Wir haben daher beschlossen, unserem Motto „Wissen, was gespielt wird" in dieser neuen Rubrik „Das wird gespielt" gerecht zu werden. Ab sofort berichten wir jeden Monat über die Charts-Dauerbrenner von Call of Duty 4 bis Command & Conquer 3. Wir informieren Sie über die neuesten Inhalte und Patches zu Ihrem Lieblingsspiel, werten interessante Umfragen zu den Blockbustern aus oder lassen Spieleentwickler rückblickend zu Wort kommen.

Was denken Sie über unsere neue Rubrik „Das wird gespielt"? Welche Spiele fehlen Ihnen aktuell? Welche kommen Ihrer Meinung nach zu kurz? Und: Wann immer Ihnen etwas zu Ihrem Lieblingsspiel auffällt, schreiben Sie's uns! Kurze Meldung an daswirdgespielt@pcgames.de genügt – wir freuen uns über Ihr Feedback. ❑



MY HOME ... | In einen echten Heldenvorgarten gehört auch eine passende Statue, eines von vielen Zierobjekten.



... IS MY CASTLE | Verträumt-romantische Atmosphäre erleben Sie im Elbenwohngebiet Falathlorn – einfach idyllisch.

SCHÖNER WOHNEN IN MITTELERDE

Der Herr der Ringe Online

Online-Rollenspiele bieten viel Kurzweil – mit allerlei Quests, Instanzen, Raids, Crafting und allen möglichen Features, die Rollenspieler fesseln sollen. Was liegt da näher, als die Spieler mit den eigenen vier Wänden noch mehr an die Spielwelt zu binden. Umso schöner, wenn sich der Bauplatz für das digitale Eigenheim in Tolkiens Mittelerde befindet. In Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar lässt es sich seit dem Patch auf Buch 11 bei den Hobbits im Auenland, den Menschen nahe Bree, den Zwergen in der eisigen Region bei Thorins Halle und im frühlingshaft bunten Falathlorn siedeln.

Wildes Bauen ist nicht erlaubt. Man stelle sich vor, Tom Bombadils Idyll im geheimnisvollen Alten Wald wäre umringt von hunderten aneinandergereihten Spielerhütten – nicht auszudenken! Darum errichtete Entwickler Turbine eigens „Wohninstanzen", also fest installierte Wohnbezirke mit einer vorbestimmten Anzahl käuflich zu erwerbender Gebäude, in denen Sie sich niederlassen dürfen. Je nach Finanzlage wählen Sie dabei zwischen drei Haustypen: Standard-, Luxus- und Sippenhaus.

Die Varianten unterscheiden sich nicht nur in der Größe, sondern auch an der Zahl verfügbarer „Ausbauslots". So lassen sich allerlei Möbel, Statuen, Trophäen oder Pflanzen aufstellen, um Ihrem Eigenheim den individuellen Look zu verpassen. Der aktuelle Patch auf Buch 12 beschert sogar jede Menge frischer Einrichtungsgegenstände, damit es im Spielerdomizil noch gemütlicher wird. Natürlich dürfen Sie Ihr Häuschen im Grünen auch anderen Spielern zugänglich machen, so steht einem gemütlichen Hobbit-5-Uhr-Tee oder einem kräftigen Schluck Dunkelbier in geselliger Spielerrunde nichts im Wege. Derzeit schon in Planung sind spezielle Events für Siedlungsbewohner.

Praktisch: Aufstellbare Truhen bieten zusätzlichen Stauraum für Ihre gesammelten Gegenstände und der hauseigene Briefkasten spart den Weg zur nächsten Post. ❑

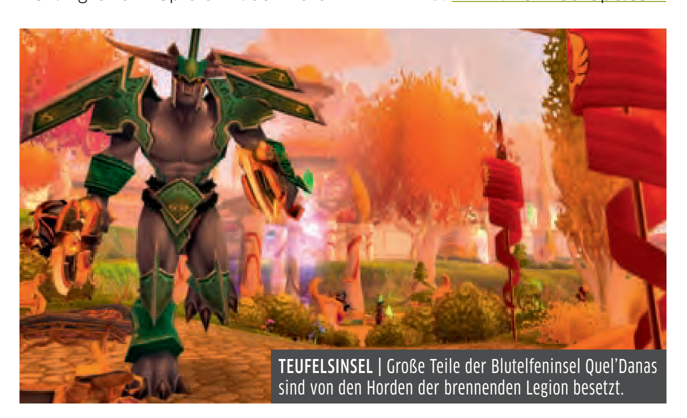
Info: www.lotro-europe.com

PATCH 2.4

World of Warcraft

Der letzte große Content-Patch vor dem Add-on **Wrath of the Lich King** steht kurz vor seiner Veröffentlichung. Auf den Test-Realms verschaffen sich Spieler schon seit einigen Tagen einen ersten Eindruck von den zwei neuen Instanzen: Die Terrasse der Magister ist für fünf Mann ausgelegt, in der 25-Spieler-Instanz Sonnenbrunnen Plateau treffen Abenteurer auf den Dämonenlord Kil'jaeden. Dort greifen Spieler auch die restlichen Tier-6-Set-Teile ab, die die Rüstungen aus Hyal und dem schwarzen Tempel vervollständigen. Neben den beiden Instanzen liefert Blizzard jede Menge Änderungen an Berufen, Klassen und Quests ab. Auch beim PvP legt man Hand an: Das Alteractal wird erneut überarbeitet, um die Chancengleichheit beider Parteien zu gewährleisten. Die Flaggenhatz in der Kriegshymnenschlucht ändern die Entwickler ebenfalls leicht. ❑

Info: www.wow-europe.com



TEUFELSINSEL | Große Teile der Blutelfeninsel Quel'Danas sind von den Horden der brennenden Legion besetzt.



ALLES WIRD GUT | Der neueste Patch behebt eine Vielzahl von Problemen, die zu beschreiben uns eindeutig der Platz fehlt.

PATCH 1.6

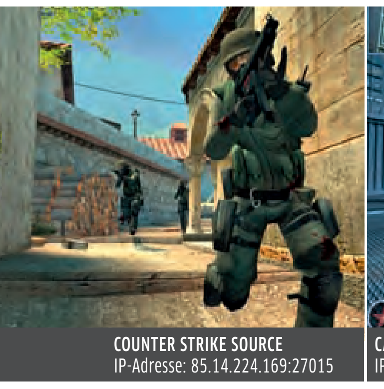
Gothic 3

Entwickelt von den **Gothic 4**-Machern Spellbound gemeinsam mit der Community, soll Patch 1.6 etliche Probleme des Rollenspiels beheben, wie nervige Abstürze oder Fehler bei Quests. Die Fähigkeit Orktöter etwa funktioniert nun korrekt. Wir haben die Fans gefragt, was sie von Version 1.6 halten. Erstaunlich: Viele User gaben an, dass sie sich eine vernünftige Story wünschen. Ob sich das mit einem Patch beheben lässt? ❑

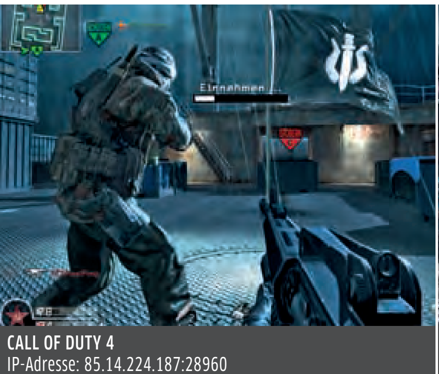
Info: www.www.gothic3.com

Unsere Leser meinen:

- „Es ist kaum zu glauben, wie viele Fehler es noch gibt!"
- „Das ist eine beachtliche Leistung der Community und ein enormes Entgegenkommen durch Spellbound."
- „Ein großes Lob an die Community!"
- „**Gothic 3** ist nicht mehr zu retten."
- „Wenn Teil 4 so wird wie Teil 3, schmelz ich alle **Gothic**-CDs ein."

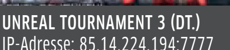


COUNTER STRIKE SOURCE
IP-Adresse: 85.14.224.169:27015



CALL OF DUTY 4
IP-Adresse: 85.14.224.187:28960





UNREAL TOURNAMENT 3 (DT.)
IP-Adresse: 85.14.224.194:7777



TEAM FORTRESS 2
IP-Adresse: 85.14.224.164:27015

JETZT NEU: PC-GAMES-COMMUNITY-SERVER

Server frei für alle!



KEINE GEGNER | Wie diese scheuen Geschöpfe (Leser) bei **CoD 4** feststellen konnten, haben die Redis nix drauf.

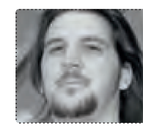
Sehen Sie das Gesicht des Typen oben rechts (Pinsel)? Das ist der Kriminelle auf der Wanted-Liste, der **Syberia** verrissen hat, und das auch noch im arroganten Glauben, Recht zu haben. Man sollte ihm die Testerlaubnis entziehen. Weil das schlecht geht, empfiehlt sich Plan B: Auf den **Counter-Strike Source**-Server einloggen, nach dem Spieler Pinsel gucken und ihn auf die erniedrigendste Art messern, zu der man sich imstande fühlt.

Klingt das nicht lustig? Dafür sind unsere Community-Server doch da. Dass Sie uns besuchen und Ihre Meinung in Form von Headshots mitteilen. Nur keine Hemmungen! Wir lachen viel und verstehen Späße. Wer Redakteure erschießt, wird eben gebannt. Auf Lebenszeit. In diesem Sinne: GL & HF! (für die doofen Redakteure: das steht für **G**ood **L**uck & **H**ave **F**un!) ❑

Info: www.pcgames.de/?article_id=630305



Pinsel
... bemalt **CSS**-Areale mithilfe des gegnerischen Teams gern rot. Und zu Freud: Lassen Sie stecken.



Milchknilch
... trifft man normalerweise auf dem **CSS**-Server. Der Nick unterstreicht den gottgleichen Skill.



DurdenT
... kann eigentlich nur mit schnellen Wagen, wird nun aber hin und wieder eine Runde **CoD 4** wagen.



AdmiralHorn
... sägt sich auf dem **CoD 4**-Server mit schwerem Maschinengewehr durch die Gegnermassen.

ZUKUNFTSPLÄNE

The Witcher

Das Erstlingswerk der Polen CD Projekt RED hat abgeräumt: Awards, Preise, gute Verkaufszahlen. Jetzt, da das Rollenspiel so schön läuft, könnte man sich zurücklehnen – doch in Warschau herrscht erneut Hochbetrieb! Drei große Ankündigungen gibt es zu The Witcher – und nein, ein Add-on ist nicht dabei. Noch nicht.

Neuer Patch, neues Abenteuer: Bereits im März folgt der Patch 1.3. Unbekannt ist, welche Verbesserungen er vornimmt, doch wir rechnen mit dem Üblichen: Bugs beseitigen, Performance steigern und dergleichen. Aufregender: Zeitgleich erscheint ein kostenloses „Modul“, ein Mini-Abenteuer mit dem Namen Price of Neutrality! Es bietet zwei Stunden Spielzeit und knüpft an die Szene an, in der sich die Hexer in Kaer Morhen voneinander trennen. Frische Quests voller Entscheidungen, neue NPCs und unverbrauchte Umgebungen – auch auf Deutsch!

Level-Editor: Ebenfalls im März folgt der anspruchsvolle Level-Editor D'jinni, mit dem sich eigene Abenteuer erstellen lassen. Er enthält alle Objekte und Grafiken aus dem Hauptspiel. Mit dem Tool wurde auch Price of Neutrality erstellt.

Überarbeitete Version: Vermutlich im Mai erscheint eine überarbeitete Version des Hauptspiels! Die Verbesserungen: ein überarbeitetes Inventar, zusätzliche Texturen für NPCs, neue Wettereffekte und Kampfanimationen, höhere Stabilität und kürzere Ladezeiten. In einem Wort: Juhu! ❑

Info: www.thewitcher.com

UMFRAGE

Wenn es ein Add-on zu The Witcher gäbe, welche Features wären Ihnen darin am wichtigsten?

1. Weitererzählung der Geschichte	42 %
2. Weitläufigere Spielwelt	24 %
3. Überarbeitete Steuerung	8 %
4. Komplexere Charakterentwicklung	7 %
5. Zusätzliche Waffen und Kampfstile	5 %

[Quelle: pcgames.de]



▲ **HELD** | Geralts Abenteuer begeistern: Wir vergaben einen Silber-Award, unsere Leser wählten **The Witcher** zum Rollenspiel des Jahres.



AUSGEDIENT | Wer einen Bezahl-Account besitzt, darf sich mit Stonehenge endlich über neue Gebiete und Monster freuen.

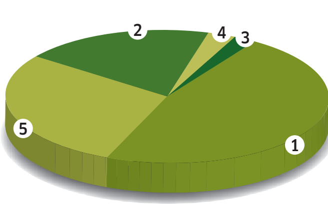
ENTWICKLERBESUCH

Hellgate: London

Eigentlich war Max Schaefer zu Besuch, um über das Rollenspiel Mythos (siehe S. 11) zu plaudern. Das nutzten wir schamlos für einen thematischen Abstecher zu Hellgate (Kurzinterview rechts). Wie Max zugibt, kam das Spiel bei uns unfertig heraus. Moment – soll das etwa heißen, wir sind nur Versuchskaninchen für den Rest der Welt? ❑

Info: www.hellgatelondon.com

UMFRAGE



Wurde Hellgate: London zu früh veröffentlicht?

1. Ja, enttäuschend unfertig.	47 %
2. Ja, der Feinschliff fehlt.	19 %
3. Nein, der Mehrspielerteil ist mir egal.	2 %
4. Nein, bin absolut zufrieden.	3 %
5. Was? Hell geht, dunkel nicht?	29 %

[Quelle: pcgames.de]

INTERVIEW MIT **MAX SCHAEFER**

„Jeder macht mal einen Fehler.“

PC Games: Hellgate: London sorgt für einigen Diskussionsstoff. Habt ihr das Spiel nicht zu früh und unfertig veröffentlicht?

Max Schaefer: „In einer perfekten Welt hätten wir länger gewartet, um **Hellgate: London** zu veröffentlichen. Jeder macht mal einen Fehler, aber wir müssen auch bestimmte Grenzen einhalten. Wir leben und lernen – und werden diesen Fehler das nächste Mal nicht wiederholen.“



MAX SCHAEFER ist leitender Geschäftsführer bei Flagship.

PC Games: Trotzdem scheint es viele Abnehmer zu finden, oder?

Max Schaefer: „Hellgate: London hatte keinen perfekten Start, aber wir sind zufrieden mit den Verkaufszahlen. Wir sind aber nicht damit zufrieden, wenn in einem unserer Produkte noch einige Bugs enthalten sind. Wir haben ein großes Team, das nur damit beschäftigt ist, Probleme zu lösen und das Spiel zu vervollständigen. Wir sind sehr engagiert, die Spiel-Erfahrung zu verbessern. Und wir sind zuversichtlich, dass wir das erreichen. **Hellgate: London** wurde im Großteil der Welt noch gar nicht veröffentlicht. Wir hoffen, die Erfahrung, die wir jetzt in Amerika und Europa sammeln konnten, hilft uns bei der Veröffentlichung im asiatischen Raum.“

PC Games: Der berühmte Steinkreis (Stonehenge) kommt jetzt dazu. Wie nehmen die Spieler eigentlich die kostenpflichtigen Features an?

Max Schaefer: „Wir hatten gehofft, dass etwa 10 % der **Hellgate: London**-Spieler die zusätzlichen Bezahlinhalte nutzen werden. Im Moment sind es tatsächlich sogar etwas mehr als diese zehn Prozent. Deshalb sind wir sehr zufrieden mit der Anzahl an Spielern, die sich für ein Abonnement entschieden haben. Und wenn wir mehr Inhalte bereitstellen, um weiter zwischen zahlenden Spielern und nicht zahlenden zu unterscheiden, glauben wir, dass weitere Leute das Abonnement nutzen werden.“

PATCH 1.10, PREISVERLEIHUNG

C&C 3

Bei aller berechtigter Kritik am Spiel: Der Patch-Support von **Command & Conquer 3 Tiberium Wars** verdient ein echtes Lob. Bei Redaktionsschluss werkelte EALA gerade an den letzten Feinheiten von Patch 1.10, der noch einmal das Balancing optimiert. Bereits das vergangene Update 1.09 hatte einige gewichtige Elemente verändert. Ernter sind seither deutlich fragiler und Kräne respektive die Gießerei können keine Verteidigungsgebäude mehr errichten, was einige Taktiken umwirft. Auch Patch 1.10 dreht wieder an einigen Schrauben. Die wohl wichtigste Änderung: Die Strahlenkanone der Bruderschaft von Nod ist bereits ab dem Bau der Kommandozentrale verfügbar. Das freut die Fans.

Das freut die Entwickler: Vor Kurzem gewann **Command & Conquer 3** die Auszeichnung als bestes Strategiespiel 2007 bei den Interactive Digital Achievement Awards, eine der höchsten Auszeichnungen der Branche. PC Games gratuliert. ❑

Info: www.commandandconquer.com



ALARMSTUFE ROT | Die Strahlenkanonen der Nod (unten) lassen sich ab dem nächsten Patch wohl früher errichten.

UMFRAGEN

[Quelle: pcgames.de]

Welche Fraktion aus C&C 3 spielen Sie am liebsten?

	Fraktion	Anteil
1.	GDI	68%
2.	Nod	22%
3.	Scrin	10%

Was hat Ihnen an C&C 3 gut gefallen?
(Mehrfachnennung möglich)

1.	Einheiten	76%
2.	Story	52%
3.	Interface	46%
4.	Spielgeschwindigkeit	36%
5.	Aliens	36%
6.	Mehrspielermodus & Balancing	14%

Was hat Ihnen an C&C 3 nicht gefallen?
(Mehrfachnennung möglich)

1.	Mehrspielermodus & Balancing	39%
2.	Aliens	27%
3.	Story	25%
4.	Spielgeschwindigkeit	23%
5.	Einheiten	11%
6.	Interface	9%

PATCH 1.1

Pro Street

So hat man das gern: Electronic Arts hat einen ersten Patch für **Need for Speed Pro Street** veröffentlicht, der nicht nur Fehler behebt, sondern auch Neuerungen mit sich bringt: Der bislang schmerzlich vermisste Mehrspielerteil per LAN kommt hinzu. Außerdem umfasst das Update das erste Boosterpack, das zwei neue Strecken (Tokyo und Leipzig) sowie Autos (2007 Seat Leon Cupra und 1969 Plymouth Road Runner) bietet – diese erweitern gar die Karriere. ❑

Info: www.ea.com/prostreet/



EINSAM? | Dank des neuen LAN-Modus rasen Sie nicht mehr nur gegen KI-Fahrer um die Plätze.



ABWECHSLUNG | Das Update umfasst auch ein Boosterpack, das neue Wagen wie diesen bringt.

PATCH 1.1

S.T.A.L.K.E.R.

Der seit Mitte vergangenen Jahres angekündigte Patch für den Ego-Shooter **S.T.A.L.K.E.R.** hat nun auf unrühmliche Weise den Weg zu den Fans gefunden. Während eines geschlossenen Beta-Tests gelangte der Flicken auf diverse russische Fan-Seiten ins Internet und verbreitete sich wie ein Lauffeuer.

Denn eine Neuerung ist heiß begehrt unter den **S.T.A.L.K.E.R.**-Spielern: Die Version 1.1 beschert dem Titel nämlich einen Freeplay-Modus. Damit spielen Sie auch nach dem Abspann noch weiter und erforschen die verseuchte Zone auf eigene Faust. Deutsche Spieler, die den geklauten Patch vorschnell installierten, schauten in die Röhre. Zum einen sorgte das Software-Pflaster für nervige Abstürze, zum anderen handelte es sich um eine russische Beta-Version. Wenn Sie der russischen Sprache nicht mächtig sind, verstehen Sie also erst einmal nur Bahnhof. Wir empfehlen, die Finger vom Patch zu lassen und lieber auf eine offizielle Version zu warten. Infos über das kommende Prequel **Clear Sky** lesen Sie übrigens in unserer Vorschau ab Seite 76. ❑

Info: www.stalker-game.com



DURCHGESICKERT | Patch 1.1 findet sich unfreiwillig im Internet wieder. Eine Installation lohnt sich aber nicht wirklich.



Taktisches Truppenmanagement
Schlagkräftige Luftunterstützung
Einzigartige Infanteriebauten
Physik-gestützte Geländezerstörung
PC DVD
CODENAME:
PANZERS
COLD WAR
16+
Der Strategie-Hit
Codename: Panzers™ ist zurück!
Der Zweite Weltkrieg ist Geschichte und der Kalte Krieg hat gerade erst begonnen!

So spielt Europa



Die Europameisterschaft im Fußball steht vor der Tür! Vom 7. bis zum 29. Juni kämpfen 16 Teams um die europäische Krone im Ledertreten in Österreich und der Schweiz. Dieses Großereignis lassen wir uns nicht entgehen: In einer vierteiligen Reportage beleuchten wir die Computerspielgewohnheiten aller teilnehmenden Länder.

Uns interessiert: Welche Titel stehen in den Ländercharts ganz oben? Und wie sieht es mit dem Jugendschutz aus? Außerdem werfen wir einen Blick auf die Entwicklerlandschaft des jeweiligen Staates: Schließlich ist die europäische Entwicklerliga noch recht überschaubar.

Gruppe A (Ausgabe 04/08)	Gruppe B (Ausgabe 05/08)
Türkei	Österreich
Schweiz	Polen
Portugal	Kroatien
Tschechien	Deutschland

Gruppe C (Ausgabe 06/08)	Gruppe D (Ausgabe 07/08)
Frankreich	Schweden
Niederlande	Griechenland
Italien	Spanien
Rumänien	Russland



Türkei

Einwohnerzahl: 70.586.256
Fläche: 783.562 km²
Hauptstadt: Ankara
EM-Bilanz: Bisher nur zwei Teilnahmen, beste Platzierung Viertelfinale (2000)

TRIVIA

Fakten rund um die Türkei

- Istanbul, die größte Stadt der Türkei, ist die einzige Metropole in der Welt, die auf zwei Kontinenten liegt: auf der europäischen sowie auf der asiatischen Seite des Bosporus.
- Die Arche Noah landete einst angeblich auf oder nahe dem Berg Ararat (auch: Großer Ararat), der höchsten Erhebung der Türkei.
- Der größte See der Türkei heißt Vansee. In ihm soll ein Monster leben – das Van Canavan.
- Zwei der sieben Weltwunder findet man in der Türkei: das Mausoleum von Halikarnassos bei Bodrum und den Tempel der Artemis in Ephesos.
- Nikolaus von Myra (der heilige Nikolaus) wurde in Demre an der türkischen Mittelmeerküste geboren.

SPIELEENTWICKLER

Spiele aus Tausendundeiner Nacht

Selbst wenn man bei uns selten etwas von ihnen hört, auch in der Türkei gibt es Spieleentwickler:

1

ZOETROPE INTERACTIVE

ZOETROPE INTERACTIVE
Der unabhängige Entwickler Zoetrope Interactive hat seinen Sitz in Istanbul. Das Team besteht aus nur drei Mitarbeitern. Sein bislang einziger Titel ist **Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder**, das im November 2007 erschien, in Deutschland von dtp veröffentlicht. Daneben werkelt Zoetrope Interactive an seiner Engine Cpage und unterstützt andere Entwickler-Teams mit Werkzeugen und Tipps. **Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder** kam bei den Kritikern jedoch schlecht an und strich größtenteils niedrige Wertungen ein.
Info: www.zoetropeint.com

2




MOMENTUM DMT
Momentum DMT arbeitet seit 1998 an Technologien, die es anderen Firmen zur Verfügung stellt. 2007 veröffentlichte der Entwickler sein erstes Spiel **Culpa Innata**.
Info: www.momentum-dmt.com

3



SON ISIK
Das Entwickler-Team um Mevlut Dinc arbeitet im Moment an **Kabus 22**. Dinc hat unter anderem an der **The Last Ninja**-Reihe von System 3 mitprogrammiert.
Info: www.kabus22.com



Schweiz

Einwohnerzahl: 7.507.300
Fläche: 41.285 km²
Hauptstadt: Bern
EM-Bilanz: Zwei Teilnahmen, nie über eine Vorrunde hinausgekommen

TRIVIA

Fakten rund um die Schweiz

- Die Schweizer Nationalmannschaft ist das einzige Team der Welt, das jemals bei einer Weltmeisterschaft ohne ein einziges Tor in der regulären Spielzeit ausgeschieden ist.
- Gleichzeitig ist sie auch die einzige Mannschaft, die in einem Elfmeterschießen kein einziges Tor erzielte.
- Die meisten Siege gab es gegen die Niederlande. Ganze 15 Mal gewannen die Schweizer. Allerdings verloren sie auch genauso oft.
- Größter Erfolg der Mannschaft bei internationalen Wettbewerben ist das Erreichen des Viertelfinales bei drei Weltmeisterschaften (1934, 1938, 1954).
- Amtlich wird die Schweiz als Schweizerische Eidgenossenschaft bezeichnet.
- Bekannt ist die Schweiz durch ihre konsequente Neutralität in allen außenpolitischen Belangen. Das ist sogar seit 1815 völkerrechtlich anerkannt.
- Trotz der geringen Größe zählt die Schweiz zu einem der wirtschaftlich stärksten Ländern der Welt.
- Die Schweiz hat drei Amtssprachen: Deutsch, Französisch und Italienisch.
- Ein Schweizer Nationalsport ist das Schwingen, eine Art Ringkampf auf Sägemehl.

JUGENDSCHUTZ

So schützt die Schweiz

In der Schweizerischen Eidgenossenschaft reguliert die Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) seit 2003 das Geschehen rund um Computerspiele. Die Gesellschaft dient dabei als Anlaufstelle für Politiker, Verbände und Eltern, die sich informieren möchten. In einem Code of Conduct (Verhaltenskodex) einigte man sich auf das europäische PEGI-Prüfverfahren. So werden in der Schweiz nur Spiele verkauft, die sich freiwillig der PEGI-Einschätzung stellen. Bisher hat sich dieses Verfahren bewährt und wird weiter verbessert. Dieses paneuropäische Prüfverfahren unterteilt Spiele in verschiedene Altersgruppen. Das PEGI-Verfahren erlaubt die Einstufungen 3+, 7+, 12+, 16+ und 18+, ist also der deutschen USK sehr ähnlich. Allerdings ist der Vorteil gerade für Spielehersteller enorm, schließlich benutzen viele europäische Länder das PEGI-System.

SPIELEENTWICKLER

Softwareschmieden aus der Schweiz

Unser Nachbarland ist ein unbeschriebenes Blatt für Spieleprogrammierer. Ganze zwölf Studios gibt es, die bislang noch keine kommerziell relevanten Erfolge vorweisen:



GATHERING OF DEVELOPERS IN SWITZERLAND
Der Name kommt Ihnen bekannt vor? Klar, schließlich gab es in den USA ebenfalls den Zusammenschluss Gathering of Developers (g.o.d.). Das Schweizer Pendant arbeitet zurzeit an einem Spiel über den Schweizer Nationalhelden Wilhem Tell: Tell: Dawn of a Legend.
Info: www.gods-gamedev.ch


Tell: Dawn of a Legend



KangarooGames

KANGAROO GAMES
Seit der Gründung 2002 hat dieses Studio bisher vier Freeware-Spiele veröffentlicht. Sein aktuelles Projekt hört auf den Namen S.W.A.R.M. In diesem 3D-Actionspiel treten Sie mit einem Panzer im Stil eines Serious Sam gegen eine Vielzahl von Gegnern an. Auch hier sind Hobby-Entwickler am Werk.
Info: www.kangaroogames.ch



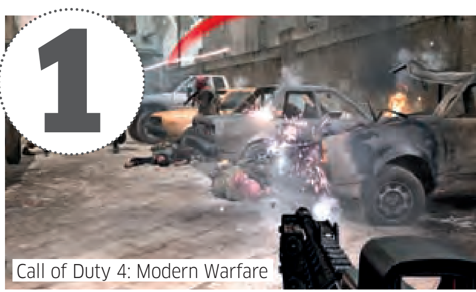
deltasoft games

DELTASOFT GAMES
Diese kleine Softwareschmiede wurde 1999 gegründet. Größter Erfolg war bisher der Freeware-3D-Multiplayer-Shooter Assault Force. Momentan arbeitet Deltasoft an einer Outdoor-3D-Engine.
Info: www.deltasoftgames.ch

SPIELECHARTS

Die Top 5 in der Schweiz

Der Geschmack der Schweizer Spieler scheint dem der Deutschen sehr ähnlich zu sein. Wie bei uns dominiert Call of Duty 4 die Charts, dicht gefolgt vom Dauerbrenner World of Warcraft.


Call of Duty 4: Modern Warfare

Call of Duty 4 begeistert nicht nur die deutschen Spieler. Auch die Schweiz ballert sich zurzeit durch das Actionspektakel von Entwickler Infinity Ward: Schon seit Wochen befindet sich der Titel ununterbrochen auf Platz 1 der Schweizer Charts und ist ebenso wie in Deutschland ein absoluter Verkaufsschlager. Kein Wunder, schließlich motiviert das Online-Rangsystem über Wochen. Wenn Sie also bei einer hitzigen Partie einen etwas gemütlicheren Spieler treffen: Sehen Sie es ihm nach, er ist Schweizer.

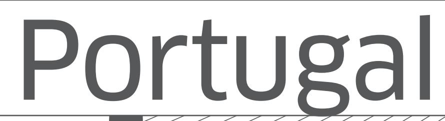
2 WORLD OF WARCRAFT
Schlechte Nachricht für unsere Nachbarn: Laut Blizzard ist eine Schweizer Version derzeit nicht in Planung.



3 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
In der Schweiz ist das erste Add-on ein ernst zu nehmender Suchtstoff.

4 CRYSIS
Auch unsere Nachbarn kommen am bildhübschen Ego-Shooter aus deutschen Landen nicht vorbei.

5 AGE OF EMPIRES 3 (GOLD)
Das Echtzeit-Strategiespiel feiert erneut Verkaufserfolge, Schweiz sei Dank! Klar, Aufbau-Strategie ist schön gemütlich.



Portugal

Einwohnerzahl: 10.945.870
Fläche: 92.345 km²
Hauptstadt: Lissabon
EM-Bilanz: Vier Teilnahmen, beste Platzierungen Halbfinale (1984 und 2000) und zweiter Platz (2004).

TRIVIA

Portugal, das Land des Fußballs

- Das erste Spiel bei der Europameisterschaft 2000 begann ungünstig: David Beckham bereitete zwei Tore für England vor. Luís Figo wendete das Blatt mit einem Torschuss aus 35 Meter (!) Entfernung. Endstand: 3:2 für Portugal.
- Portugal schaffte es 2000 bis ins Halbfinale, unterlag aber gegen Frankreich. Im Anschluss kam es zu Ausschreitungen, portugiesische Spieler bespuckten den Schiedsrichter wegen einer vermeintlichen Fehlentscheidung. Folge: Sperrung der Unruhestifter durch die UEFA.
- Nach der EM 2000 wählte man Figo zum besten Spieler. Deshalb kaufte ihn Real Madrid später für eine Ablösesumme von 60 Millionen Euro vom spanischen Verein Barcelona, für den er mittlerweile spielte.
- Luís Figo zählt zu den bekanntesten portugiesischen Fußballern. Der Rekordnationalspieler blickt auf die Auszeichnungen „Europas Fußballer des Jahres“ (2000) und „Weltfußballer des Jahres“ (2001) zurück.
- Seit dem 18. Jahrhundert ist es bei Stierkämpfen in Portugal verboten, den Bullen zu töten, da ein Adeliger dabei umgekommen war.
- Der größte Korkbaum der Welt wächst in Portugal. Eine Korkernte genügt, um etwa 100.000 Flaschen zu verschließen.

KURIOS

Microsoft unter dem Hammer

Das könnte teuer werden für den amerikanischen Software-Riesen Microsoft: In Portugal kennt man Bill Gates' Firma bislang nur unter dem Namen MSFT. Grund dafür ist, dass der Softwarehersteller erst seit 1990 in Spaniens Nachbarland aktiv ist, eine andere Firma sich dort die Marke Microsoft bereits 1981 gesichert hat.
Nun möchte Microsoft Lda. – die portugiesische Firma – den Namen gern versteigern, allerdings mit einem Startgebot von mindestens einer Million Dollar. Zwar haben die beiden Unternehmen im Vorfeld bereits Verhandlungen geführt, jedoch ziehen sich diese schon lange hin.
Ein Ergebnis liegt bisher nicht vor. Aber es scheint, als müsste der Redmonder Software-Gigant Microsoft tief in die Tasche greifen, um auch in Portugal seinen Namen nutzen zu dürfen.

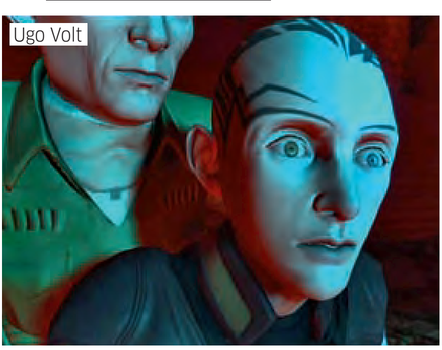
SPIELEENTWICKLER

Temperamentvoll und kreativ: Entwickler aus Portugal

In Portugal gibt es wenige Softwareschmieden. In den vergangenen Jahren hat sich der Industriezweig jedoch enorm weiterentwickelt. Wir stellen Ihnen drei Wegbereiter vor:

1

MOVE INTERACTIVE
In der etwa 30 Kilometer westlich von Lissabon gelegenen Stadt Cascais hat Move Interactive seinen Sitz. Die Entwickler arbeiten im Moment an dem Science-Fiction-Shooter **Ugo Volt**, dem ersten portugiesischen Spiel, das auf der Electronic Entertainment Expo (E3) präsentiert wurde (2006).
Info: www.move-interactive.com





Ugo Volt



CIBERBIT, PRODUÇÕES DE SOFTWARE S.A.
Ebenfalls ein Pionier der portugiesischen Entwickler-Szene: Mit dem Strategiespiel **Portugal 1111: A Conquista de Soure** veröffentlichte Ciberbit 2004 den ersten, komplett in Portugal entstandenen Titel.
Info: www.ciberbit.pt

3

MAD PUPPET ENTERTAINMENT STUDIOS
Der junge Entwickler hat sich das Ziel gesetzt, hochwertige Titel zu produzieren. Dafür arbeitet er sogar mit den Spielern selbst zusammen. Das Action-Rollenspiel **Dark Awakening** ist sein erstes Spiel.
Info: www.madpuppet-studios.com

SPIELECHARTS

Fünf Verkaufsschlager in Portugal

Andere Länder, andere Sitten: Was die Portugiesen gern spielen, zeigen wir Ihnen anhand der folgenden fünf Titel, die sich dort überaus gut verkaufen:



Counter-Strike: Source

Eine Erfolgsgeschichte, die noch immer ihresgleichen sucht: Von einer Modifikation des Valve-Shooters **Half-Life (dt.)** zum absolut beliebtesten Mehrspieler-Shooter. **Counter-Strike: Source**, die aktuellste Version der Terroristenhatz, hat sich nicht nur in den deutschen Charts festgebissen wie eine Zecke am Hals eines Hundes, auch die Portugiesen befreien täglich tausende Geiseln oder entschärfen Bomben. Ob irgendwann wieder eine Neuauflage von **Counter-Strike** kommt, steht noch in den Sternen.



DIE SIMS 2 WEIHNACHTSZEIT-ACCESSOIRES
Das **Die Sims**-Phänomen: Ein Add-on jagt das nächste, die Leute kaufen es.

3

LEMMINGS PACK
Die hilfsbedürftigen Wesen schauen auf eine lange Geschichte zurück. Der erste Teil von Psygnosis erschien bereits 1991.



COLIN MCRAE: DIRT
Das wohl beste Rennspiel des vergangenen Jahres motiviert dank grandioser Karriere und fesselt lange vor den Bildschirm.

5



TEST DRIVE UNLIMITED
Und noch ein Rennspiel: Gerade der Online-Modus lädt zu ausgiebigen Ausfahrten über hawaiianische Inseln ein.

Tschechien

Einwohnerzahl: 10.306.700
Fläche: 78.864 km²
Hauptstadt: Prag
EM-Bilanz: Drei Teilnahmen, beste Ergebnisse: Halbfinale (2004) und zweiter Platz (1996)

WUSSTEN SIE DAS?

Wissenswertes und Kurioses

- Bei der Europameisterschaft 2004 gewann Tschechien alle Spiele in der Gruppenphase jeweils aus einem Rückstand heraus, schied aber letztlich im Halbfinale aus.
- Bei der Europameisterschaft 1996 trafen Deutschland und Tschechien im Endspiel aufeinander. Ergebnis: 2:1 für Deutschland, Tschechien belegte somit den zweiten Platz.
- Jacob Christoph Rad, der Leiter einer Zuckerfabrik, erfand im Jahre 1843 den Würfelzucker in der tschechischen Stadt Ďacice.
- Eine weitere wichtige Erfindung aus Tschechien: die Kontaktlinsen. 1961 stellte der Chemiker Otto Wichterle die ersten aus Hydrogol bestehenden Kontaktlinsen her – mit einem Apperat, den er aus einem Baukasten für Kinder entworfen hatte. Die Linsen gelten als Vorgänger der heutigen weichen Kontaktlinsen.
- Die älteste Siedlung der Welt ist das tschechische Dorf Dolní Věstonice. Archäologen fanden dort Reste eines Mammutjägerquartiers aus der letzten Eiszeit.
- Das heute so gebräuchliche Wort „Roboter“ stammt aus dem Tschechischen („robot“). Der Schriftsteller Karel Čapek nutzte es 1921 erstmals im Zusammenhang mit Maschinenmenschen in seinem Drama **R.U.R. – Rossum's Universal Robots**. Erfunden hatte es jedoch sein Bruder Josef Čapek, der 1917 auch schon für die Wortschöpfung „Automat“ verantwortlich zeichnete.

LOBENSWERT

Spielen für mehr Toleranz

Im Oktober 2006 erschien in Tschechien das Brettspiel **Cesta z Ghetta** (Deutsch: Raus aus dem Getto), das Schulen einsetzen, um ihren Schülern mehr Verständnis gegenüber ärmeren Bevölkerungsschichten – meist der Ethnie Roma zugehörig – zu vermitteln. Das Projekt war derart erfolgreich, dass nun die Computerspielumsetzung **Ghettout!** in der Mache ist.
Ghettout! versetzt die Jugendlichen in die Situation, mit dem Druck der Armut zurechtzukommen und einen Weg aus dem Getto zu finden, was wie im echten Leben nur selten gelingt. Zur Veröffentlichung plant der Urheber des Projekts die soziale Organisation People in Need, gar ein Hip-Hop-Video und eine umfassende Aufklärungskampagne. Der als kostenloser Download geplante Titel sollte bereits im Dezember 2007 erscheinen, befindet sich aber noch in der Entwicklung.

SPIELEENTWICKLER

Im Osten viel Neues

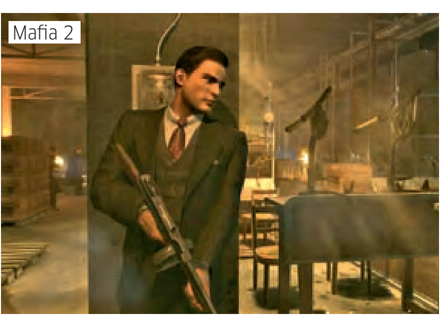
Obwohl Tschechien in seiner heutigen Form erst seit 1993 existiert, hat unser Nachbar im Osten ein paar erfolgreiche und international bekannte Spieleentwickler hervorgebracht:

1

ILLUSION SOFTWORKS

Illusion Softworks

Bereits 1997 gegründet, machte sich der Prager Entwickler schnell einen Namen. Hidden & Dangerous (1997) erwies sich als durchaus solider Taktik-Shooter. Der größte Erfolg bisher war aber Mafia (2002). Im Moment arbeitet das Studio an der Fortsetzung. Anfang 2008 kaufte Publisher Take 2 das Studio, es trägt nun den Namen 2K Czech.
Info: www.illusionsoftworks.com


Mafia 2





BOHEMIA INTERACTIVE

Die Erfinder der Operation Flashpoint-Reihe haben ihren Sitz in der Nähe von Prag. Inzwischen trennten sich Entwickler und Publisher, die Namensrechte blieben bei Codemasters. Bohemia Interactive arbeitet seitdem am Armed Assault-Universum (siehe Seite 68).
Info: www.bistudio.com





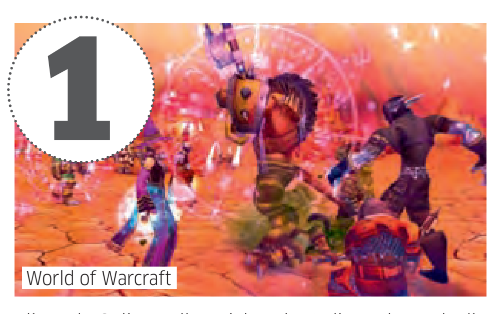
CENTAURI PRODUCTION

Neben Spielen hat sich der Entwickler auch auf Programme für die Filmindustrie oder zur Webseitenerstellung spezialisiert. Bislang sind eher unbekannte Titel wie Evil Days of Luckless John (2007) erschienen, dieses Jahr soll Memento Mori auf den Markt kommen.
Info: www.centauriproduction.com

SPIELECHARTS

Elfen und Orks an der Spitze der Top 5

In Tschechien gibt es keine offiziellen Spielecharts, die einzigen repräsentativen Aussagen über gut verkaufte Titel liefern die großen Handelsketten:



World of Warcraft

Blizzards Online-Rollenspiel erobert die Welt: Auch die Tschechen verbringen ihre Zeit liebend gern mit World of Warcraft und dem Add-on The Burning Crusade. Dabei schlagen sie die eine oder andere Schlacht Horde gegen Allianz im Kampf um Azeroth.
Das für dieses Jahr angekündigte zweite Add-on Return of the Lich King bringt sicherlich neuen Schwung in die vereinzelten tschechischen World of Warcraft-Gilden wie Czech Renegades.

2 **DIE SIMS: INSELGESCHICHTEN**
Big Brother trifft Tamagotchi: Die Sims sind ein Dauerbrenner – das neueste Add-on verkauft sich entsprechend gut.

3 **HEROES OF MIGHT & MAGIC 5: TRIBES OF THE EAST**
Rundenbasierter Langzeitspielspaß. Unsere östlichen Nachbarn knobeln sich durch.

4 **THE WITCHER**
Das polnische Rollenspiel rund um den Hexer Geralt erfreut sich nicht nur bei uns großer Beliebtheit.

5 **JADE EMPIRE**
Lange mussten PC-Spieler auf Biowares Rollenspiel warten, dafür lieben sie es nun umso mehr – zumindest in Tschechien.

Top-Prämien für Zocker!

Hammer-Spiele für null Komma nix

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



50-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS
Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 50 Euro und kann für alle Artikel im sqoops-Shop unter www.sqoops.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.
Prämiennummer: 003338



USB-STICK A-DATA MYFLASH PD9 8 GB
Einfach in den USB-Port einstecken und schon können 8 Gigabyte Daten gelesen und geschrieben werden. Der USB-Stick ist klein wie ein Feuerzeug und erschütterungsbeständig.
Prämiennummer: 003358



CRYSIS SPECIAL EDITION
Crysis ist ein Science-Fiction-Ego-Shooter des Entwicklers Crytek, dem schon das von Kritikern hochgelobte **Far Cry** zu verdanken ist.
*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig**
Prämiennummer: 003301



COMMAND & CONQUER 3 KANES RACHE
Sie erhalten die begehrte Echtzeitstrategie **Command & Conquer 3: Kanes Rache**, den Erweiterungspack zu **Command & Conquer 3 Tiberium Wars**.
*** Lieferung, sobald verfügbar**
Prämiennummer: 003387



MEDUSA 5.1 MOBILE EDITION USB
Schließen Sie das Headset einfach an Ihre USB-Schnittstelle an, installieren Sie die Software und schon genießen Sie 5.1-Surround-Sound – der integrierte Soundchip macht's möglich.
Prämiennummer: 003237



NEED FOR SPEED: PRO STREET
Rasen mag nicht nur der Gärtner. In die schnellsten Autos der Welt möchten Sie doch bestimmt auch mal einsteigen. Mit **Need for Speed: Pro Street** wird der Traum endlich wahr!
Prämiennummer: 003286



ASSASSIN'S CREED (DVD-ROM)
Third-Person-Action mit viel taktischer Freiheit: Ihr seid ein geheimnisumwitterter Krieger und Attentäter im Jerusalem des Jahres 1191.
*** Lieferung, sobald verfügbar**
Prämiennummer: 003388



SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER
Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Der SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Alternativ lässt sich dieser auch am Computer über den USB-Port betanken. Unterwegs lässt sich der SP-Charger über die mitgelieferten Adapter an mobile Endgeräte anschließen und überträgt seine Energie – das sorgt bei Handy, MP3-Player & Co. für mehr Ausdauer.
Prämiennummer: 003351

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 61,-/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,-/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 61,00/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,00/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie

*Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 51



SHAKES & FIDGET | Die beiden Comic-Helden treiben ihr Unwesen unter anderem in den PC-Games-WoW-Magazinen, auf T-Shirts und Tassen.

Viel Geld für nichts

Von: Christoph Holowaty

Der Handel mit virtuellen Gütern in Online-Spielen erreicht Milliarden-Dimensionen. Offiziell meutert die Rollenspielerbasis – doch wie viele geben wirklich echtes Geld für das Lieblingsschwert aus?

Ein neugeborener, fast nackter Blutelf verharrt regungslos auf dem Marktplatz der Hordenhauptstadt Ogrimmar. In regelmäßigen Abständen erscheint eine riesige Sprechblase über dem Haupt des Charakters. Günstigste Preise für Spielgeld, rasante Lieferung und sichere Zustellung preist der Blutelf an. Ein „echter" Spieler ist dieses Fabelwesen in **World of Warcraft** freilich nicht, sondern ein sogenannter Chinafarmer: Der Verkauf von Spielgeld, das von Mitarbeitern russischer oder chinesischer Firmen zum Hungerlohn gesammelt wird, um gegen Bares weiterveräußert zu werden, konnte selbst der strenge Spielbetreiber Blizzard allenfalls be-, aber nicht verhindern. In **World of Warcraft** sind solche Szenen Spielalltag. Längst schimpfen die **Warcraft**-Spieler nicht einmal mehr über Spam dieser Art; und die Breite des Angebots lässt vermuten, dass sich nicht wenige der Spieler insgeheim ab und zu selbst gegen Entgelt in den Goldtöpfen virtueller Händler bedienen.

Glaubt man jedenfalls den Erhebungen und Studien großer Marktforschungsinstitute, wird der Verkauf virtueller Güter in Kürze Dimensionen annehmen, die die eigentlichen Abonnements-Einnahmen durch den Betrieb von Online-Games wie **Der Herr der Ringe Online**, **Everquest** oder **World of Warcraft** um ein Vielfaches übersteigen. Nach Zahlen von Nielsen und Screen Digest stieg der Handel mit Spielgeld, In-Game-Dienstleistungen und Ausrüstungsgegenständen bis zum Jahr 2006 bereits auf jährlich eine Milliarde US-Dollar an. Die Experten erwarten sogar, dass der weltweite Handelswert mit Spielegegenständen bis zum Jahr 2009 rund sieben Milliarden Dollar ausmacht.

> „Spieler befürchten das Entstehen einer Zweiklassengesellschaft."
>
> Christian Zamora, Community-Manager buffed.de

Solche Umsatzgrößen machen freilich hellhörig: Während



STÄNDIG ONLINE | In der Community des Onlinespiele-Portals www.buffed.de regt sich der Unmut: Item-Trading wird als Cheaten angesehen und ist derzeit noch weit davon entfernt, als salonfähig zu gelten.

Blizzard auf das Urheberrecht an den Gegenständen im derzeit bei Weitem erfolgreichsten Online-Rollenspiel World of Warcraft pocht und jeden Weiterverkauf in den Geschäftsbedingungen untersagt, wollen andere Hersteller am Geschachere um Gegenstände partizipieren. Sony Online Entertainment beispielsweise, das mit Everquest 2 einen der beliebteren Genrevertreter betreibt, untersagt den Handel mit virtuellen Gütern in den Geschäftsbedingungen zwar. Dennoch hat das Unternehmen eine eigene Handelsplattform eingeführt, auf deren Basis Spieler „legal" Ausrüstungen verkaufen können. Dabei kooperiert Sony Online mit der Auktions- und Handelsplattform Live Gamer. Der Kunde kann somit „offiziell" virtuelle Gegenstände gegen echtes Geld für das Spiel Everquest 2 ersteigern oder per Sofortkauf erwerben. Uneingeschränkte Rückendeckung für den Handel mit Gegenständen unter den Spielern kommt dagegen vom norwegischen Spielehersteller Funcom, der in Kürze das Online-Rollenspiel Age of Conan veröffentlichen wird. „Der virtuelle Handel hat das Potenzial, eine völlig neue Dimension des Spieler-Erlebnisses zu eröffnen", glaubt Firmenchef Trond Arne Aas. Betrügereien beim virtuellen Handel seien allerdings in der Vergangenheit problematisch gewesen, sodass man in Zukunft direkt die Handelsplattform Live Gamer einführen will.

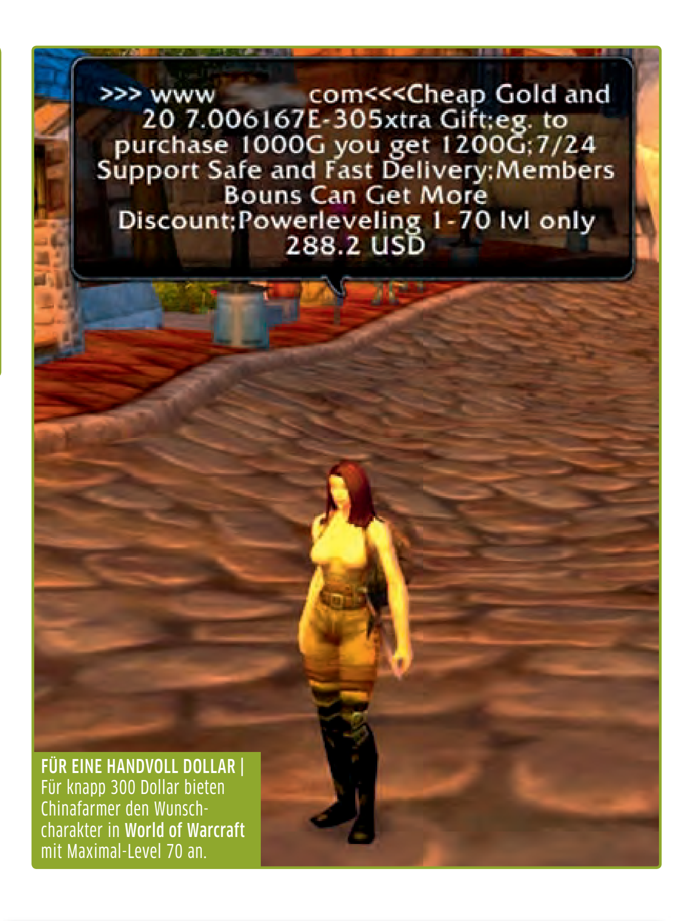


EXPERTE VON DER ROLLE | Buffed-Community-Manager Christian Zamora beobachtet bei den Online-Rollenspielern Vorbehalte gegen das Handeln von Ausrüstung für echtes Geld.

Unter den Spielern selbst gilt insbesondere der Einkauf von seltenen Waffen und Ausrüstungsgegenständen im derzeit führenden Online-Rollenspiel World of Warcraft noch als alles andere als salonfähig. „In der Community hat der Handel mit Gegenständen, Dienstleistungen und natürlich Gold einen schlechten Ruf", bestätigt Christian Zamora, Community-Manager von buffed.de, Deutschlands führendem Online-Rollenspielportal. „Der Handel mit Gold zerstört nach Ansicht vieler Spieler die Ökonomie des Spiels. Dadurch, dass mehr Gold zur Verfügung steht, als bei der normalen Spieltätigkeit eingenommen werden kann, steigen die Preise für Gegenstände, die im Spiel verkauft werden. Insbesondere der Handel mit Gegenständen oder auch Dienstleistungen gegen reales Geld wird in der Spielergemeinde als Cheaten angesehen. Hier befürchten viele das Entstehen einer Zweiklassengesellschaft."

Einer der jüngsten Vertreter einer Auktionsplattform für Online-Rollenspiele ist die österreichische Fatfoogoo AG. Das seit Oktober letzten Jahres im Beta-Betrieb laufende Portal beschäftigt derzeit 15 Mitarbeiter und wurde von Daniel Petri und Martin Herdina gegründet. Das Unternehmer-Duo hat es sich zur Aufgabe gemacht, nicht nur Gegenstände zwischen Spielern zu handeln, sondern auch Hilfestellungen wie etwa Unterstützung bei der Bewältigung bestimmter Aufgaben und Spielabschnitte zu vermitteln – gegen Bares versteht sich. Während sich der Handel in der Beta-Phase derzeit im Wesentlichen auf Gegenstände aus World of Warcraft und Lord of the Rings Online bezieht, ist die Integration von neun weiteren Onlinespielen wie Guildwars, Second Life, Everquest 2, Hellgate: London, Dark Age of Camelot oder auch Diablo 2 geplant. Im Bereich World of Warcraft kooperiert Fatfoogoo mit der Spielergilde Affenjungs, die gegenwärtig auf der Plattform zum Beispiel anbietet, Spieler in besonders schwere Dungeons und Spielinstanzen mitzunehmen.

Die Tour, bei der man zusammen mit erfahrenen Gildenmitgliedern schwer zu erreichende Endgegner bestaunen darf, kostet dabei mindestens 30 Euro in der Auktion und 50 Euro im Sofortkauf – deutlich mehr als das Spiel derzeit im Einzelhandel. Wer einen Tag Mitglied in der Gilde sein will, um sich zum Beispiel Tipps von High-Level-Spielern zu holen, ist mit einem Euro dabei. Insgesamt ist das Preisniveau für Services und Dienstleistungen auf Fatfoogoo für World of Warcraft derzeit höchst unterschiedlich. Leibwäch-



FÜR EINE HANDVOLL DOLLAR | Für knapp 300 Dollar bieten Chinafarmer den Wunschcharakter in World of Warcraft mit Maximal-Level 70 an.

ter für Quests werden ab einem Euro aktiv; Stärkungselixiere gehen im 20er-Stapel zwischen drei und fünf Euro weg, während spezielle Services wie das Erspielen von 5.000 Ehrenpunkten in Arenen mit rund 15 Euro zu Buche schlägt.

Obwohl im Moment immer wieder ganz offensichtliche Goldfarmer ihre Dienste auf Fatfoogoo anbieten, will das Unternehmen in Zukunft verhindern, dass sich kommerzielle Anbieter insbesondere aus Billiglohnländern einschleichen, wie Martin Herdina versichert. Goldfarmer-Unternehmen, deren Mitarbeiter ausschließlich Rohstoffe einsammeln, um damit erworbenes Spielgeld in eine gemeinsame Kasse einzuzahlen, werden in Zukunft als Anbieter ausgeschlossen. Dafür soll ein Community-Team sorgen, das ständig Auktionen und Anbieter nicht nur auf Seriosität, sondern auch auf einen möglichen kommerziellen Hintergrund hin untersucht. Der Handel zwischen den Spielern soll dagegen durch Fatfoogoo vereinfacht und vor allem sicherer werden. „Wir stellen diesen Handel, der de facto existiert, auf eine saubere Plattform und stehen für höchste Transaktionssicherheit“, so Herdina. „‚Von Spielern für Spieler‘ ist unser Leitsatz. Öfters wird Fatfoogoo mit Ebay verglichen – zu Recht! Die Gamer sind die Händler, wir bieten nur die Plattform.“

Für den Anbieter ist das Basisangebot und das Auflisten der Artikel und Dienstleistungen zunächst kostenlos. Erst wenn ein Artikel verkauft wird, wird eine Gebühr zwischen 10 und 15 Prozent des Verkaufspreises fällig. Zur Auszahlung kommt es aber erst, wenn die Lieferung durch den Käufer bestätigt wurde. Mit einen 3-Schritte-Sicherheitsmodell, das unter anderem Treuhand-Services und ein Bewertungssystem durch andere User umfasst, soll die Transparenz erhöht werden.

Ob der Verkauf von virtuellen Gütern insbesondere nach europäischem und amerikanischem Recht überhaupt zulässig ist, ist derweil unter Experten strittig. In den asiatischen Hauptmärkten wie etwa Korea, Japan oder China steht der Gesetzgeber bereits auf der Seite der Händler und erlaubt den Handel. De facto hat jedoch der Spielehersteller in der Regel die Rechte an sämtlichen Spielbestandteilen;

FATFOOGOO UND DIE AFFENJUNGS

Die Online-Handelsplattform Fatfoogoo kooperiert unter anderem mit der WoW-Gilde Affenjungs. Die Spielergemeinschaft bietet auf Fatfoogoo Dienstleistungen wie virtuelle Reisebegleitungen an. Thorben Preuß von den Affenjungs erklärt, warum die Hilfe von Spieler zu Spieler nichts mit Cheaten zu tun hat.

INTERVIEW MIT **THORBEN PREUSS**

Pro

„Leben kann man vom Ertrag auf gar keinen Fall.“

PC Games: Wie kommt man eigentlich als Gilde auf die Idee, bezahlte Raid-Teilnahmen anzubieten?
Preuß: „Viele Gamer haben uns im Spiel gefragt, ob und wie sie mal an solchen Raids teilnehmen können, und deswegen sind wir auf die Idee gekommen, den Spielern die Möglichkeit zu geben, diese Services außerhalb des Spiels über Fatfoogoo zu ersteigern.


THORBEN PREUSS ist Mitglied der Gilde Affenjungs.

Fatfoogoo ist der Sponsor unserer Gilde und unterstützt uns bei der Finanzierung unserer Website. Wir wollten uns da natürlich auch ein wenig einbringen und haben uns gefragt, was wir auf der Handelsplattform anbieten können. Deswegen bieten wir solche Dienstleistungen wie etwa die Teilnahme an Raids an. Die Nachfrage ist auf jeden Fall vorhanden.“
PC Games: Aber wenn man sich die Bedingungen für eine Raid-Teilnahme ansieht, dann dürfen Gäste ja keine Gegenstände erbeuten. Welchen Sinn hat es dann, dabei zu sein?
Preuß: „Es geht darum, ohne den sonst erforderlichen Zeitaufwand Spielabschnitte, Instanzen und die Gegner für High-Level-Spieler einmal selbst zu sehen und die Strategien der Gruppe im Kampf zu beobachten. Das Ganze hat also im Grunde durchaus den Charakter einer touristischen Sightseeing-Tour.“
PC Games: Nun ist die Teilnahme an einem Affenjungs-Raid nicht gerade zum Schnäppchenpreis zu haben. Mindestens 30 Euro müssen Mitreisende an euch zahlen. Wird World of Warcraft damit nur noch ein Spiel für Reiche?
Preuß: „Die Nachfrage ist da. Wenn eine Nachfrage da ist, dann ist klar, dass es in einer Marktwirtschaft auch ein Angebot geben wird. Natürlich will jeder Spieler möglichst das ganze Spiel erleben. Aber vom Konzept her ist das Spiel sehr zeitaufwendig, sehr farmlastig und ziemlich schwer. Wer also den High-End-Content sehen möchte, muss sehr, sehr viel Zeit und Energie in das Spiel stecken. Und genau durch diesen großen Zeitaufwand, den die Spieler investieren müssen, entsteht ja erst die Nachfrage nach Gütern und Dienstleistungen.“
PC Games: Wo geht das Geld, das ihr dadurch einnehmt, eigentlich hin?
Preuß: „Hauptsächlich finanzieren wir damit unseren Server und machen voraussichtlich dieses Jahr noch ein Gildentreffen. Aber leben kann man vom Ertrag auf gar keinen Fall, das sind alles Kleinbeträge.“
PC Games: Nun sind ja Goldfarmer und Goldkäufer nicht gerade beliebt in der Community. Aber irgendjemand muss doch Gold, Güter und Dienstleistungen kaufen, wenn das Angebot so groß ist, oder?
Preuß: „Am Wochenende gab es wieder einen Thread über uns und Fatfoogoo. Da ging es 22 Seiten lang richtig zur Sache, aber sicherlich wird hier einiges übertrieben dargestellt. Aber mein Eindruck ist, dass die Flames eher uns als Gilde gelten und nicht dem Thema Handel unter den Spielern an sich. Das ist schon weit verbreitet, aber viele geben es einfach nicht zu. Wir sehen kein Problem darin, wenn sich Spieler mit weniger Zeit ein wenig Unterstützung von außerhalb holen.“
PC Games: Vielen Dank für das Gespräch!

viele Spielehersteller schließen den Handel mit virtuellen Gütern aus. Verkäufer, die hochgelevelte Charaktere beispielsweise auf Ebay verkaufen, weisen insbesondere bei **World of Warcraft** in der Regel darauf hin, dass sie lediglich ein Entgelt für die aufgewendete Spielzeit erheben wollen. Da abgesehen von Spezialfällen wie bei **Second Life** in den meisten Online-Rollenspielen kaum Raum für Kreativität beim Herstellen eigener Gegenstände gegeben ist, dürfte zumindest die Eigentumsrechtsfrage von Spielbestandteilen unstrittig zugunsten der Spieleanbieter entschieden werden.

Der Nutzen des reinen Handels von Gegenständen hat jedoch insbesondere bei **World of Warcraft** seine Grenzen. Die meisten hochstufigen, wertvollen Gegenstände werden beim Aufheben ohnehin an die jeweilige Spielfigur gebunden und können nicht auf andere Spieler übertragen werden. So verhindert Blizzard über eine recht strenge Bindung der Gegenstände an die Erfüllung bestimmter Aufgaben, dass der Handel alleine spielentscheidend ist. De facto wirkt der Kauf von Gegenständen wie ein Spielbeschleuniger; wirklich hochwertige Ausrüstungen bleiben den Spielern vorbehalten, die bestimmte Arena-Turniere, Raids oder Quests erfüllt haben. In der Zukunft dürfte es im Wesentlichen von den Entwicklern und deren Spielregeln abhängen, ob der Handel mit virtuellen Gütern tatsächlich die prognostizierten Dimensionen erreicht. Und es dürfte auf der Hand liegen, dass wirtschaftlich handelnde Unternehmen einen solchen Umsatz nicht verhindern werden, sondern daran partizipieren wollen …

> „Der virtuelle Handel hat das Potenzial für ein völlig neues Spielerlebnis.“
>
> Trond Arne Aas, Funcom



HAST DU KEINEN, KAUF DIR EINEN | Auf Fatfoogoo gibt es schon jetzt ein breites Angebot an Spielegegenständen, aber auch Begleiter für Quests, Raid-Gruppenplätze und Freunde werden gegen Bares feilgeboten.

INTERVIEW MIT **MARTIN HERDINA**

Contra „Wir wollen Fatfoogoo direkt in Spiele integrieren.“

PC Games: Alleine eine Raid-Teilnahme wird auf Fatfoogoo schon für nicht unter 30 Euro versteigert. Ist in Zukunft überhaupt noch absehbar, wie viel Geld man haben muss, um erfolgreich Online-Rollenspiele spielen zu können?

Herdina: „Wir sehen für den Marktplatz mit den Käufern und den Verkäufern zwei ganz konkrete Zielgruppen. Als Käufer-Zielgruppe sehen wir ganz klar die Menschen um die 30, die ein entsprechend gutes Einkommen haben, gerne online spielen, aber nur über ein begrenztes Zeitbudget verfügen. Dann gibt es die Verkäufer-Zielgruppe, die als Studenten oder Schüler vergleichsweise viel Zeit haben und entsprechend mehr Zeit im Spiel verbringen. Die können die im Spiel verbrachte Zeit zu Geld machen und sich ihr Taschengeld entsprechend aufbessern. Und genau da sehen wir den Nutzen eines Marktplatzes. Es gibt die Leute mit viel Zeitbudget, die kommen entsprechend weiter im Spiel, und dann gibt es die Leute mit wenig Zeit, aber mehr Geld. Wir hatten vor Weihnachten einen Fall, da hat sich jemand bei uns gemeldet und wollte wissen, ob jemand auf Fatfoogoo eine Reiseführung durch drei Instanzen für 250 Euro anbieten kann. Daher werden wir im nächsten Monat eine ‚Ich suche‘-Funktion einführen, bei der konkret Dienstleistungen abgefragt werden.“

PC Games: Schon im Goldfarming-Bereich werden immer wieder Fälle bekannt, in denen Ware nicht zugestellt wurde – möglicherweise auch durch das Eingreifen von Gamemastern. Wie wollen Sie solche Probleme vermeiden?

Herdina: „Im Idealfall haben wir eine Kooperation mit dem Spielehersteller. Wir verhandeln schon mit Spieleherstellern, mit denen wir eine Direktintegration anstreben. Im Fall einer Transaktion wird dann der Gegenstand vom Rucksack des Spielers A direkt in den Rucksack des Spielers B deponiert. Im Falle von Blizzard haben wir noch keine Beschwerden gehabt. Es gab also noch keine Fatfoogoo-Transaktionen, die von Blizzard rückgängig gemacht wurden. Wir sehen eher die Gefahr auf Endkundenseite. Auch die Gespräche mit den ganz großen Spieleherstellern gingen in die Richtung, dass Trading, wie wir es anbieten, als Marktplatz durchaus geduldet wird. Es ist ja keine kommerzielle Nutzung des Spiels und es werden auch im Spiel Gegenstände gehandelt und verschickt oder übergeben. In unserem Fall ermöglichen wir lediglich die Transaktion gegen reales Geld.“



MARTIN HERDINA IST FATFOOGOO-GRÜNDER

PC Games: Und wie wird sichergestellt, dass der Verkäufer seine Lieferschuld einhält?

Herdina: „Einerseits haben wir ein Treuhandsystem, bei dem die Bezahlung an den Verkäufer erst dann ausgeschüttet wird, wenn die Leistung erbracht oder der Gegenstand geliefert ist. Außerdem haben wir ein Support-Team, das sich regelmäßig die Shops und Auktionen ansieht und kontrolliert, welche Art Dienste angeboten werden. Dazu hat die Plattform ein Rating-System, wo wir und die Kunden eine Bewertung abgeben können, um schwarze Schafe herauszufiltern.“

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch!

World of Warcraft

World of Warcraft erschien. Und Menschen verschwanden. Sie sind abgetaucht in Blizzards Wunderwelt, die heute zehn Millionen angemeldete Accounts zählt. Einer kostet monatlich rund 14 Euro. Es bedarf einer simplen Rechnung, um die Gewinnspannen zu erahnen. Unter den Spielen, die sich über das Internet vornehmlich im Vier-Wochen-Turnus finanzieren, besetzt diese Goldgrube von einem MMORPG die Spitzenposition.

Call of Duty 4

Sieben Millionen Einheiten abgesetzt, plattformübergreifend! Verkündet Activision und beruft sich auf Marktforschung (GFK, NPD Group, Chart Track). Tatsächlich rangiert **Modern Warfare** in Chartlisten seit Beginn vor dem zeitnah veröffentlichten **Crysis**, das parallel knapp die Hälfte verkauft. Steam mag zum Erfolg beigetragen haben, denn dort steht der Shooter als Bezahl-Download bereit. Deren Betreiber Valve sagt, Activision sei glücklich über die Internetverkäufe.

Counter-Strike (Source)

Wie zuverlässig die Kassen klingeln, wenn ein Mehrspielermodus wettbewerbskompatibel ist – **Counter-Strike** zeigt's allen. Jahrelang besetzt der Taktik-Shooter obere Verkaufsränge, findet zu Tausenden neue Schützen oder alte Wiedereinsteiger. Kein anderes Spiel hat den klassischen Pfad des Vertriebs so ausgetreten und so verlassen wie dieses: Erst von Fans als Mod geboren, dann durch EA im Laden in Form unterschiedlichster Gesamt- und Einzelpakete verkauft, und schließlich wieder digital geworden in Steam, dem Hort der **CS**-Community.

Bezahlen, runterladen, losspielen

Von: Thomas Weiß, Ansgar Steidle

Der Vormarsch digitaler Vertriebswege schreitet voran – und kracht gegen die Barrikaden aus Spielepackungen.

Seitdem Datenautobahnen keine 30er-Zonen mehr sind, seit sie der Bezeichnung würdige Tempolimits setzen – seitdem saust rechtlich geschütztes geistiges Eigentum durch Tauschbörsen, mal von Einzelpersonen angeschubst oder im Windschatten moderner Verbrecherszenen. Darüber haben die Branchen episch lamentiert – und nun sind sie damit fertig, schreiten zur Tat, indem sie den Online-Vertrieb selber organisieren. Während Plattenfirmen damit verblüffende Erfolge verzeichnen, steckt die Spiele-Industrie noch taumelnd im Terrain elektronisch gehandelter Bytes. Probleme bereitet die Zielgruppe, genauer: ihr Wunsch nach Materiellem.

Landesweit aufgestellte Breitband-Internetanschlüsse begünstigen deutlich die Beweglichkeit von Computerspiel-Daten, deren schiere Menge eine millionenfach größere Herausforderung für Netzdrähte darstellt als jedes noch so große MP3-Album. Doch das reicht nicht zur Einleitung eines Konsumwandels, wie ihn legal downloadbare Songs ausgelöst haben. Das Online-Geschäft mit Spielen geht in tiefere Dimensionen. Nicht nur weil Musik bloß ein Bestandteil von vielen ist, die Spiele ausmachen. Auch die Konsumenten sind schwieriger zu befriedigen, anspruchsvoll durch ihren Hang zum betastbaren Luxus.

Auf pcgames.de tönen mehrheitlich die Stimmen, dass man als Kunde etwas zum Anfassen in den

EIN BUSINESS IM WANDEL

Die Spieleindustrie sieht den weltweit wachsenden Datenfluss als Geldquelle. Welche Geschäftsmodelle dem Fortschritt entspringen, umreißt diese Chronologie.

70er-Jahre Spielhallen



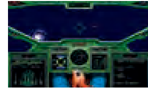
1972 bringt Atari den ersten großen Spielautomaten-Erfolg **Pong**. Einige pubertierende Jugendliche setzen in Spielhallen an solchen Automaten ihr gesamtes Taschengeld um.

80er-Jahre Heimcomputer



Video- und Computerspiele finden zunehmend den Weg in die Läden. Für Gesprächsstoff unter Gleichgesinnten sorgen sogenannte Roguelikes-Spiele, in denen man sich durch Verliese kämpft – anfänglich noch mit viel Text und Strich-Grafik. Richard Garriott und Kenneth W. Arnold etwa bringen 1981 das erste **Ultima** für Apple II heraus. Atari ST, C64 und Amiga laufen den Spielautomaten den Rang ab, Titel wie **Silkworm** und **Double Dragon** spielt man auch im trauten Heim zu zweit.

1990 Spiele-PCs



Abseits von genügsamen Top-Titeln wie dem Jump-&-Run **Turrican** und **Monkey Island** überzeugen Hochglanz-Spiele wie Origins **Wing Commander** zunehmend Leute, teure Spiele-PCs zu kaufen.

INTERVIEW MIT **DOUG LOMBARDI**

„Im Steam-Regal ist unendlich viel Platz."

PC Games: Gegenüber dem physischen Kauf erlaubt Steam, Spiele sofort zu bezahlen und herunterzuladen. Denkst du, die Zeit, in der Spiele im Laden gekauft werden, ist bald vorbei?
Lombardi: „Sicher kaufen Leute zunehmend Spiele, Filme und Musik online, da sich doch Breitbandzugänge und Plattformen wie Steam weiter etablieren. Andererseits macht man immer noch ein Bombengeschäft im Laden. Wir prophezeien nicht das Ende des klassischen Verkaufs, sondern lassen mit unserem alternativen Vertriebsweg den gesamten Markt wachsen."
PC Games: Wie schlägt sich der direkte Online-Verkauf verglichen mit den Verkäufen im Laden oder per Internet-Bestellung? Sind die Publisher zufrieden mit dem, was sie per Steam absetzen?
Lombardi: „Wir geben natürlich keine konkreten Verkaufszahlen heraus, aber ich bin mir sicher, wenn du Activision (Call of Duty 4), 2K Games (Bioshock), Tripwire (Red Orchestra) oder sonst jemanden, der irgendein Spiel über Steam anbietet, fragst, würden sie dir sagen, dass sie sehr zufrieden damit sind. Ein Beleg dafür ist, dass fast jeder, der mal einen Titel darüber im Angebot hatte, weitere angekündigt hat oder zumindest plant, das zu tun."
PC Games: Das Steam-Angebot gewinnt zusehends an Attraktivität, selbst Rockstar ist neuerdings mit dabei. Kannst du schon einen Ausblick geben, welche anderen Spieleentwickler sich anschließen werden?
Lombardi: „Gerade haben wir angekündigt, dass



DOUG LOMBARDI ist Vice President of Marketing bei Valve.

Eve als erstes Online-Rollenspiel via Steam erscheint. S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky wurde exklusiv für Steam angekündigt (wird nun aber auch so verkauft). In den nächsten Wochen werden zwei große Publisher, ein aufstrebender europäischer Publisher sowie eine Vielzahl Unabhängiger Steam-Pläne für 2008 bekannt geben."
PC Games: Als Steam online ging, gab es einige Kritik. Spieler fürchteten, sie würden ausspioniert, hätten Verbindungsprobleme bei Überlastung des Systems. Wie ist die Situation heute?
Lombardi: „Als Steam damals erschien, gab es nichts Vergleichbares. Da ist es normal, dass es Leute gibt, die Vorbehalte haben, ob und wie das läuft. Wir hatten einige Zahnschmerzen, die wir aber überwiegend durch mehr Personal und Hardware beseitigen konnten. Darüber sind wir eindeutig weg. Heute tüfteln wir an wegweisenden Features für die Steam-Community genauso wie für Entwickler/Publisher via Steamworks."
PC Games: Nintendo hat riesigen Erfolg damit, Spieleklassiker auf deren Virtual-Console wiederzubeleben. So was gibt's bei Steam auch. Werdet ihr das weiterverfolgen oder gar ausbauen?
Lombardi: „Allerdings. Einer der Vorteile von Steam ist der unendliche ‚Platz im Regal'. Der ist im Laden durch die Räumlichkeiten begrenzt. Daher verschwinden Spiele, von denen keine bestimmte Menge pro Woche mehr verkauft werden, auf Nimmerwiedersehen. Allerdings belegen die Verkaufszahlen der Spiele, die du oben erwähnst, dass Leute einfach oft keine Chance haben, einen Titel in der kurzen Zeit, die er im Laden steht, zu kaufen."
PC Games: Habt ihr schon mal über eine Art Belohnungssystem nachgedacht? Um Nintendo abermals heranzuziehen: Die verteilen Wii-Punkte, mit denen man Spiele und andere Sachen erwerben kann. Sowas motiviert.
Lombardi: „Das ist ein durchaus interessanter Punkt, allerdings können wir dazu derzeit noch nichts Genaues sagen.

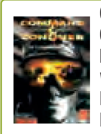
Händen halten will. Greifbare Reize, wie sie Fachgeschäft und Versandhandel bieten. Digitale Distribution hingegen lässt dieses Ritual der Inbesitznahme aufreizend verpackter Produkte nicht zu. Es gibt keine DVD-Hülle fürs Vorzeige-Regal, kein Handbuch, das zwischen Fingern gefächert die typisch neu duftenden Geruchspartikel verströmt. Zappenduster die Lage bei Extras, über die sich Sonder-Editionen definieren: Figuren, Karten, Soundtrack-CDs. Derartiges nimmt zwar physischen Raum ein, ist virtuell aber nicht existent. Der digitale Kauf ist ein Kauf der Lizenzen, die zum Downloaden und Spielen berechtigen. Womit dann eine der dringlichsten Fragen beantwortet wäre, die pcgames.de-Gäste gestellt haben.

Angenommen der Kunde hat gekauft; Jahre vergehen, und plötzlich entsteht Lust auf diesen Klassiker von früher: Ob der Download-Link dann noch funktioniert? Die Frage verdeutlicht das Gespenstische am Handel mit dem Unsichtbaren. Renate Grof ist Senior Managerin bei Gamesload, die Spiele-Abteilung von T-Online steckt dahinter. Scheinbar macht man seine Sache gut: Das Marktforschungsunternehmen GfK bescheinigte Gamesload für 2006 die Marktführung hinsichtlich digitaler Distribution. Grof mildert Unsicherheiten über die Gültigkeitsdauer eines Spiels: „Kaufende Kunden erhalten die Nutzungsrechte am Titel, zudem garantieren wir Downloads." Wessen bezogene Daten also Unfälle erleiden – etwa durch morsche Festplatten –, der lädt sie einfach so häufig wie nötig herunter.

Anders die Regelung bei Gamer Unlimited. Dort kümmert sich Fabian Pagenburg als Produkt Manager darum, dass aktuelle Ware von Qualität vorliegt und vorliegen wird. Würden Sie The Witcher etwa für 45 Euro kaufen, dann ließe man Sie das Rollenspiel dreimal downloaden und ebenso installieren, wenn gewollt auf bis zu drei unterschiedlichen Rechnern. Computec betreibt diese Plattform, Saturn gehört auch zur Familie und das französische Unternehmen Metaboli liefert Technik und Infrastruktur.

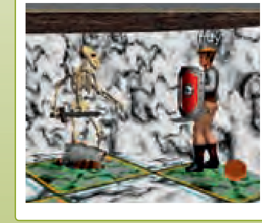
Die Trostmaßnahmen, die man ergreift, um materialbezogene Konsumenten zu gewinnen: Vielfalt im Angebot, Flexibilität bei der Entscheidungsfindung, hohe Downloadgeschwindigkeit und – das Beste zuletzt – die verführerisch günstigen Vielspieler-Flatrates im Games-on-Demand-Sektor.

1995 Langzeit-Serien



Command & Conquer und **FIFA** waren wirtschaftliche Begründer der Franchises. Denn sie erwiesen sich bei jedem neuen Teil als sichere Einnahmequelle.

1996 ORPG



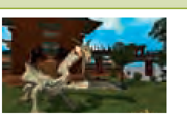
Meridian 59 versucht sich als erstes MMOPRG mit Monatsgebühr, allerdings fällt der Erfolg mäßig aus (12.000 Abonnenten). Hierzulande werden teilweise stündliche Gebühren berechnet. **Meridian** läuft noch heute – für 8 Euro (9,95 US-Dollar) im Monat.

1997 MMORPG



EA bewirbt **Ultima Online** als „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game". Das Spiel etabliert neben der abgekürzt MMORPG genannten Spielform letztendlich das Monatsmodell für Gebühren.

1998 Online-Monster



Everquest imponiert mit hervorragender, 3D-beschleunigter Grafik. Ebenfalls beeindruckend: Die Entwicklung verschlingt 30 Millionen Dollar, die laufenden Kosten liegen bei 14 Millionen pro Jahr.

DAS WOLLEN DIE KÄUFER

Diese Diagramme zeigen, was PC-Games-Leser von einem guten Download-Portal erwarten – und worauf sie zu verzichten bereit sind.

Welchen Games-on-Demand-Anbieter haben Sie genutzt?

Anbieter	Anteil
Keinen	45%
Steam	36%
Gamesload	8%
Gamer Unlimited	4%
Andere	7%

Steam liegt vorn, was daran liegen mag, dass es die meisten hochqualitativen Spiele anbietet und einfache Zahlungsprozesse ermöglicht.

Wie viele Spiele haben Sie per Download bezogen?

Antwort	Anteil
1 bis 3	16%
Mehr als 3	9%
Keines	75%

Eine überwältigende Mehrheit bevorzugt den Gang in den Laden oder die Bestellung beim Versandhandel.

Wo sehen Sie den Online-Vertrieb von Spielen in der Zukunft?

Antwort	Anteil
Er wird den Spielekauf im Laden und beim Versandhändler verdrängen	10%
Keine Meinung	3%
Er wird mit Versandhandel und Ladenkauf gleichziehen	60%
Er wird wegen fehlender Erfolge wieder ablaufen	27%

Trotz der bislang zaghaften Online-Einkäufe sieht die pcgames.de-Community den Games-on-Demand-Service auf dem Vormarsch.

Wie wichtig sind Ihnen Packung und spezielle Zugaben?

Antwort	Anteil
Durchschnittlich wichtig	13%
Nimmt nur Platz weg	3%
Sehr wichtig	53%
Abhängig vom Spiel	25%

Eine Karte zum Aufhängen, ein Artbook zum Bewundern, eine Soundtrack-CD zum Anhören – der Inhalt von Special-Editionen wird geschätzt.

Quelle: pcgames.de

„KEINE ENTTÄUSCHUNGEN MEHR"

„Die Erfahrung zeigt, dass Spiele meist nur einmal durchgespielt werden und dann im Regal verstauben, wenn sie keinen guten Mehrspieler-Teil haben. Also wird man 50 Euro für knapp acht bis zehn Stunden Spielzeit los. Bei der Spiele-Flatrate zahlt man nur 19,90 Euro im Monat und hat Zugriff auf derzeit über 230 Spiele im Wert von weit über 2.000 Euro. Es gibt keine Enttäuschungen mehr bei zu teuer bezahlten Spielen. Wenn ein Titel nicht gefällt, lädt man einen anderen herunter. Das Abo kann jederzeit gekündigt werden."



FABIAN PAGENBURG, Product Manager Gamer Unlimited: „Ich empfehle den Premium Pack der Spiele-Flatrate."



gamer unlimited

User folgen beim Browsen klaren Website-Fäden, verzichten bereitwillig auf überflüssige Layout-Schnörkel. Tendenziell ausbremsend ist erst der Erwerb von Titeln ohne Jugendfreigabe – denn Altersnachweise bringt keiner gern. Dann die Entscheidung: Kaufen oder nicht? Die Frage wird durch den Umstand erschwert, dass Einzel-Downloads preislich kaum unterm Niveau „voller Packungen" aus Fachgeschäft und Versandhandel liegen. So fordert das Download-Portal Gamesload üppige 41 Euro für Anno 1701, was nur einen Euro unter der verpackten Fassung liegt.

Irritationsfaktor Nummer 1 bleibt – das hat die Community von pcgames.de deutlich gemacht – das unterschwellige Gefühl von Unsicherheit: Etwas Abstraktes zu erwerben, Nutzungsrechte, einen x-mal installierfähigen Programmcode – ein lähmender Gedanke. Einladender ist da schon der praktische Erwerbungsprozess. Ein bisschen tippen, ein bisschen klicken, dann per Kreditkarte oder Überweisung zahlen – und schon weist ein Link zum High-Speed-Transfer.

Ob man damit ordentlich Geld machen kann oder nicht, das wäre spannend zu wissen. Wer die Industrie fragt, kriegt keine Antwort. Ein Interviewter, dessen Aussage zu veröffentlichen unsere absurden Gesetze verbieten, der kann nicht antworten. Auch Electronic Arts reagiert nicht. Gamesload wirft die Rhetorik-Nebelmaschine an: „Der digitale Distributionsweg wird immer bedeutender", so Grof und er setzt dann hinzu: „Der digitale Vertrieb wird immer interessanter."

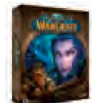
Auch Pagenburg verpackt Zahlen nicht in Konkretes, aber er trifft eine Aussage: „Derzeit sind die Anteile digitaler Distribution gegenüber dem normalen Ladenkauf und Versandhandel noch sehr gering. Vor allem weil Top-Titel erst sehr spät oder überhaupt keine Freigabe zur digitalen Distribution erhalten." Die Aufbruchsstimmung schwankt offenbar, und das obwohl die „Marktstudie Deutschland-Online" dem Breitband-Geschäft einen Boom bescheinigt: 2003 hätte sich das Marktvolumen auf 1,8 Milliarden Euro belaufen, die derzeitige

21. Jahrhundert – Millionenprojekt



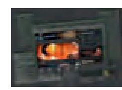
Mit dem neuen Jahrtausend stoßen Spieleproduktionen vermehrt in den Multi-Millionen-Dollar-Bereich vor. Call of Duty 2 etwa kostet 14,5 Millionen. Selbst PC-Urgestein Microsoft erkennt das Potenzial der inzwischen in der 6. Generation befindlichen Spielekonsolen und bringt 2002 die Xbox.

2004/2005 – Spielermagnet



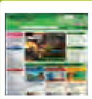
Das Phänomen **World of Warcraft** erscheint – und zapft eine Goldader an. **WoW** und **Everquest 2**, die dritte Generation nach **Meridian** und **Asherons Call 2** (2002, $ 12,95), legen bei den Monatsgebühren abermals zu. Nach der „Marktstudie Deutschland-Online" boomt das Breitband-Geschäft nach wie vor: Betrug 2003 das Marktvolumen noch 1,8 Milliarden Euro, so soll es 2007 bereits bei 3,83 Milliarden Euro liegen. Prognose für 2010: 6,38 Milliarden Euro.

März 2004 – Steam



Steam erscheint und gibt den Startschuss für den Download-Vertrieb ab. Noch setzen die meisten Online-Spiele auf Erträge durch den Verkauf und monatliche Gebühren, doch gibt es erste zaghafte Gehversuche mit Werbefinanzierung und In-Game-Werbung.

August 2005 – Download-Boom



Nach Musicload (2003) erweitert die Deutsche Telekom AG 2005 ihr Download-Angebot mit Gamesload um Spiele. Zwischen 2003 bis 2005 verfünffachen sich laut Jupiter Research die Umsätze in Deutschland mit Games-Downloads auf 10 Millionen Euro.

„SPIELSPASS SOFORT!“



RENATE GROF, Senior Managerin bei Gamesload: „Unser Angebot spricht für sich.“

TOP-DOWNLOADS

1. Anno 1701 Add-On 22,95 €
2. Die Siedler: Auf... 39,95 €
3. Moorhuhn Director's... 9,95 €

„Komfortabel von zu Hause greifen unsere Kunden rund um die Uhr auf ein umfangreiches Portfolio von mehr als 1.000 Spielen zu: von Strategiespielen über Simulationen bis hin zu Action-Games – da ist für jeden etwas dabei. Schnell, unkompliziert und sicher kann der gewünschte Titel auf den PC heruntergeladen werden – dem sofortigen Spielspaß steht dann nichts mehr im Wege! Zudem gibt Gamesload eine Download-Garantie: Versagt die Festplatte, können unsere Kunden das gekaufte Spiel problemlos jederzeit erneut herunterladen.“

GAMESLOAD

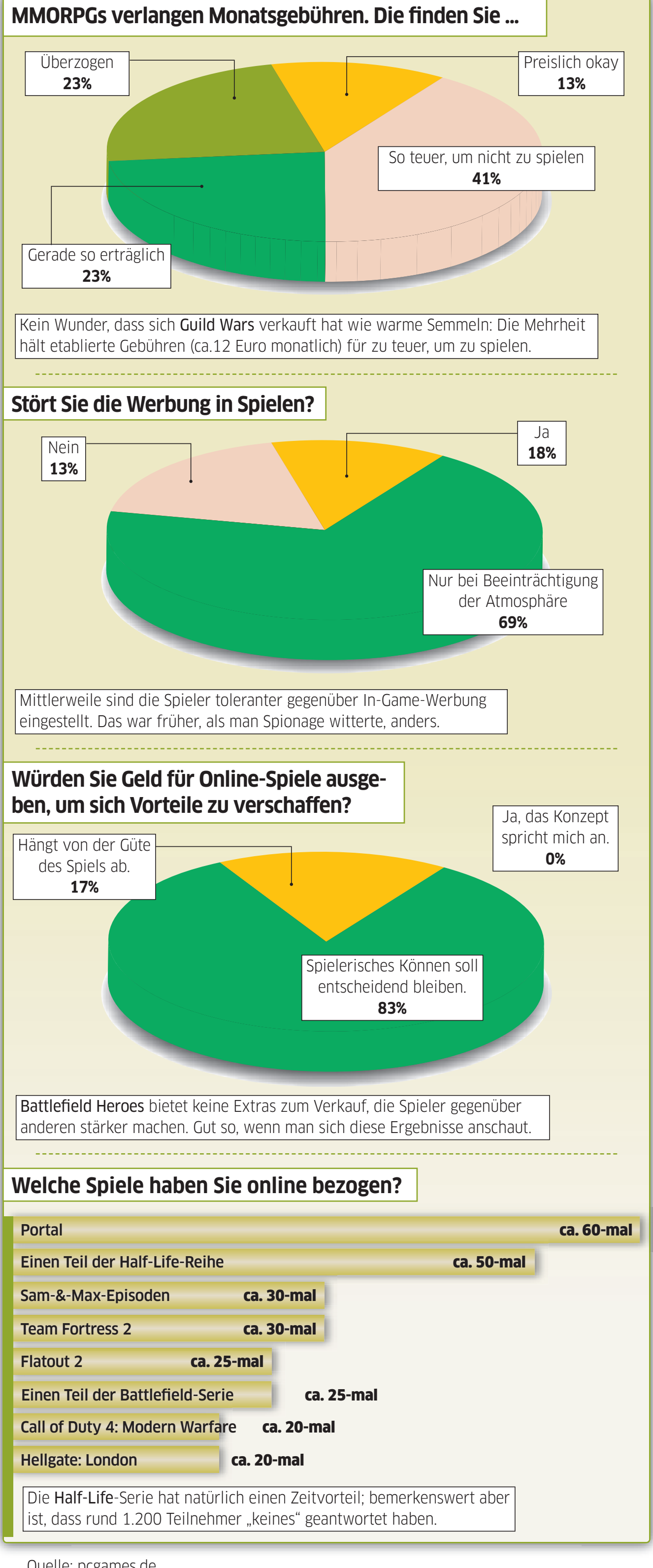
Prognose: doppelt so hoch. 2010 sollen es 6,38 Milliarden sein. Der Studie „Deutschland Online 5“ zufolge sollen bis 2015 rund 29,3 Millionen Kunden einen Breitbandanschluss besitzen, heute sind es rund 12,5 Millionen.

Ob Valve da schmunzelt? Ihre Online-Plattform Steam hat 15 Millionen registrierte Benutzer. Anfangs verflucht von Konsumenten, zitierte man Orwell, löschte sensible Dateien. Zwischendrin kollabierten hin und wieder Server, vielleicht manch einer beim Versuch, Half-Life 2 offline zu starten.

Im Schock blieb die digitale Plattform vorerst mager an Stoff. Fehlerflickende Operationen später wich Anfangsärger der Freude darüber, für die dort erworbenen Titel nie wieder Patches auf Internetseiten suchen zu müssen. Gemeint sind Seiten, die „Hier klicken für Download“ schreiben und „Hier klicken für Trauma“ meinen. Patches zu Spielen klebt Steam nämlich, sobald verfügbar, automatisch auf Bug-Wunden. Ungeduldige Spieler der Postboten auflauernden Sorte freuten sich besonders über den sogenannten Preload: Angekündigte Spiele präventiv auf die Platte schaufeln und punktgenau zur Premiere freischalten – das entzieht der schlichten Warterei aufs Herbeigesehnte ein bisschen die Schärfe.

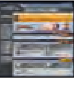
Die Untergangspropheten verstummten, die Mehrheit fand Gefallen an Steam: Spiele einmal kaufen, dann immer haben, aktuell zumal, weil Patch-Installationen automatisch abliefen. Inzwischen stehen Hersteller Schlange, bitten um Einlass ins Steam-Sortiment. Selbst die Besten klopfen an, jüngst beispielsweise Rockstar. Als sich dafür die Download-Schranken öffneten, gehörte Geniales wie Call of Duty 4, Bioshock oder Max Payne 2 bereits zur illustren Runde. Daneben stehen Belanglosigkeiten zum Verkauf, preislich schwankend zwischen 3 und 18 Euro, dem bescheidenen Casual Gamer gewidmet.

Valve hat einen Riesen gezüchtet, dessen Schatten dunkel auf das fällt, was da in Europa keimt. Oder Deutschland, wo die Breitbandanschlüsse weniger sind an der Zahl, als Steam-Nutzer hat. ❑



Quelle: pcgames.de

Juni 2005 Virtuelle Güter



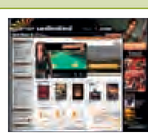
Auf der Handelsplattform Station Exchange werden im ersten Jahr virtuelle Güter im Wert von über 1,4 Millionen Euro umgesetzt. Virtuelle Charaktere kosten teilweise über 1.500 Euro. Der erfolgreichste Verkäufer nimmt bei 351 Auktionen 37.435 US-Dollar ein. Häufigste Verkäufer: männlich, 22 Jahre, viel Freizeit. Typischer Käufer: männlich, 34 Jahre, wenig Zeit, viel Geld.

2006/2007 Bezahlinhalte



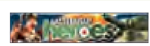
Unter anderem für **Oblivion** und **Battlefield 2** sowie MMORPGs wie **Everquest 2** kommen kostenpflichtige, downloadbare Mini-Add-ons heraus. 2006 registriert **Ghost Recon: Advanced Warfighter** Blicke auf In-Game-Werbebanner, ab Februar 2007 werden testweise Anzeigen in **Counter-Strike 1.6 (dt.)** geschaltet.

März 2007 Gamer Unlimited



Im März 2007 geht Gamer Unlimited ans Netz, setzt allerdings auf Online-Spiele-Flatrates. Statt einzelne Titel zu erwerben, dürfen hier Spieler aus einem wachsenden Fundus an Game-Titeln wählen.

2008 Spiele kostenlos



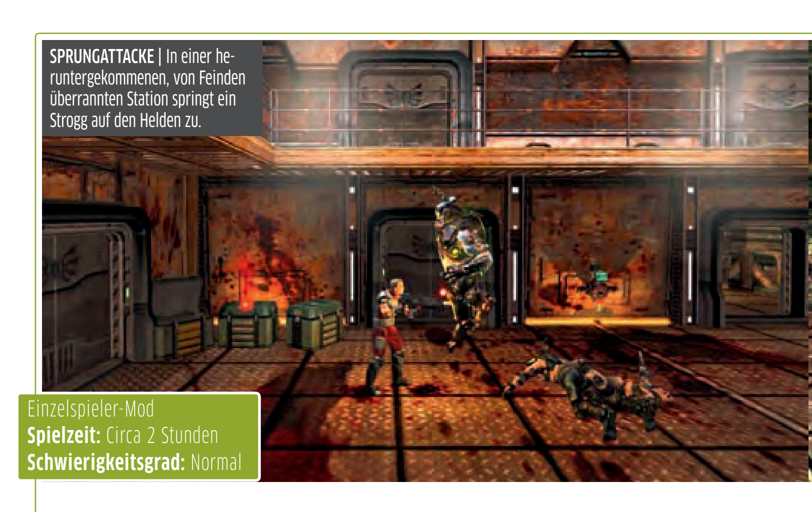
Im Februar erscheint eine Erweiterung für zahlende **Hellgate: London**-Abonnenten. Neben **Mythos** soll das ebenfalls kostenlose **Battlefield Heroes** kommen. Ansatz bei Letzterem: Nicht im Spiel selbst, sondern beim Programmstart erscheint Reklame, Benutzer können allerdings nicht-spielrelevantes Zubehör kaufen.

Mods & Maps

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen Mods und Maps sowie Gratisspiele vor, die vergangenen Monat erschienen sind. Die meisten davon finden Sie auch auf unseren Heft-DVDs, sodass Sie sich gleich in den frischen Spielspaß stürzen können.

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Armed Assault: Editing Guide	●	●	–
Call of Duty 4: Mod-Tools	–	–	●
Crysis: Offizielles Tournament Mappack	●	●	–
Doom 3: The Dark Mod (Demo)	●	●	–
Empire at War: Space Add-on	●	●	–
Half-Life 2: Zombie Panic Source	●	●	–
Neverwinter Nights 2: A Secret in Stone	–	–	●
Quake 4 (dt.): Hardqore	●	●	–



SPRUNGATTACKE | In einer heruntergekommenen, von Feinden überrannten Station springt ein Strogg auf den Helden zu.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

Quake 4 (dt.): Hardqore

Der Krieg gegen die außerirdischen Strogg geht in die nächste Runde. Wer gerne wissen möchte, wie es nach dem Ende von **Quake 4 (dt.)** weitergeht, für den haben wir genau das Richtige auf der DVD dieser Ausgabe. **Quake 4 (dt.): Hardqore** setzt dort an, wo das Hauptspiel endete. Die Menschheit hat Teleporter entwickelt, die es ihr erlauben, Soldaten direkt ins Feindgebiet zu transportieren. Den so gewonnenen Vorteil nutzen die Menschen natürlich sofort aus.

Sie schlüpfen in die Rolle von mutigen Soldaten, die den Strogg ein für alle Mal den Garaus machen wollen. Wer nun einen Egoshooter erwartet, liegt daneben. Obwohl **Hardqore** eine Modifikation für **Quake 4 (dt.)** ist, spielen Sie aus einer eher ungewöhnlichen Perspektive. Der Held läuft wie auf Schienen von links nach rechts (ab und zu



BILDSCHÖN | Neben den Charaktermodellen glänzt vor allem die Landschaft in der Modifikation mit einem sehr hohen Detailgrad.

Far Cry: The Delta Sector (Demo)

Mit der Beta-Demo der Modifikation **The Delta Sector** halten Aliens nun auch in **Far Cry** Einzug. Blöderweise haben Sie aber nicht nur deren Ankunft auf der Erde verpasst, sondern geraten genau zwischen die Fronten. Zwischen welche? Immer hübsch der Reihe nach. In Osteuropa tummeln sich große militärische Verbände, was einige Leute mächtig nervös werden lässt. Als Mitglied einer Spezialeinheit werden Sie – ausgestattet mit neuen Fahrzeugen und Waffen – direkt zum Krisenherd geschickt. Nicht dass die bösen Buben am Ende noch einen Krieg vorbereiten … Stattdessen haben die Soldaten ein tief in der Erde verborgenes Alien-Raumschiff entdeckt, untersuchen den Flieger und wollen Sie partout nicht dabeihaben. Die Modder von Platinumgold zaubern eine beeindruckende Vegetation mit dem „höchstmöglichen grafischen Potenzial der Cry-Engine 1.0“ und clevere neue Gegner auf den Bildschirm. (mb) ❑



ALLES NUR BAHNHOF | Die Instant-Action-Karte Terminal spielt rund um einen alten Militärbahnhof in French Polynesia.

Crysis: Offizielles Tournament-Mappack

Als actionreiches Weihnachtsgeschenk kredenzten die Leveldesigner des Entwicklers Crytek am Heiligen Abend 2007 der Spielergemeinde das offizielle **Crysis Tournament-Mappack**. Das Kartenpaket kommt mit fünf brandneuen Mehrspielerkarten für den Edel-Shooter daher. Es beinhaltet drei neue Spielwiesen für den Power-Struggle-Modus (Desolation, Crossroads, Training) und die beiden frischen Schlachtfelder Excavation (in einer neuen Version) und Terminal für den Spielmodus Instant Action. Alle Karten wurden über mehrere Wochen intensiv gespielt und sind so laut Entwickler Crytek „für Competitive Gameplay“ optimiert. Sie finden das Mappack natürlich auf unserer DVD. Hinweis: Sollte bereits eine vorherige Version der Instant-Action-Karte Excavation in Ihrer Crysis-Installation beheimatet sein, müssen Sie diese komplett deinstallieren, bevor Sie das offizielle **Crysis Tournament-Mappack** installieren können! (mb) ❑


FEURIG | Diese Roboterspinne stellt einen Endgegner dar, der dem Protagonisten mit einem Flammenwerfer einheizt.


EXPLOSIV | In diesem Waldlevel greifen die Strogg auch aus der Luft an. Der Spieler setzt den Raketenwerfer ein.

auch mal von rechts nach links) über den Bildschirm und feuert auf alles, was ihm vor die Flinte läuft. Gesteuert wird dabei mit den Tasten W, A, S und D, gezielt und geschossen mit der Maus. Das Spielprinzip erinnert an 2D-Shooter aus den 90er-Jahren.

Elf Levels lang ballern Sie sich durch Horden von Strogg, die sich jedoch nicht an den starren Weg des Protagonisten halten. Die Feinde greifen aus der Luft an oder springen aus dem Hintergrund durch Türen. Der Spieler selbst kann hin und wieder per Teleporter in den Hintergrund der Levels wechseln und hier ebenfalls Gegner ausschalten. Die Gebiete, in denen die Modifikation spielt, könnten dabei nicht abwechslungsreicher sein. Eine Strogg-Fabrik, in der Menschen zu Außeriridischen umfunktioniert werden sollen, lässt Gänsehaut aufkommen. Später rennt der Held über die Hülle eines Raumschiffes, während im Hintergrund eine Schlacht tobt und gigantische Kreuzer in Sicht kommen. Derartige Animationen locken das Spielgeschehen auf und tragen zum schnellen Spielfluss bei. Denn Hardqore ist nichts für Leute mit schwachen Nerven. Ständige Explosionen und Unmengen an ständig von überallher auftauchenden Gegnern bringen Sie schnell ins Schwitzen. Um sich der Übermacht zu erwehren, setzen Sie Raketenwerfer, Maschinengewehr, Schrotflinte, Hyperblaster und Kettensäge ein. Bis auf den Raketenwerfer haben alle Waffen unendlich Munition. Unendlich Leben dagegen besitzt die Spielfigur nicht. Daher sollten Sie jedes Medipack aufnehmen, das Sie finden.

Dass die Modder auch jede Menge Humor haben, beweist ein lustiger Zusatzlevel, den Sie sich unter http://hardqore.planetquake.gamespy.com herunterladen können. Darin rennen Sie durch einen Level, der aus dem Spiel Super Mario Bros. für das Nintendo Entertainment System stammt, erhalten Bonusgegenstände, indem Sie gegen Steine hüpfen, kämpfen aber weiterhin gegen Strogg. Aus lizenzrechtlichen Gründen finden Sie diesen Bonus allerdings nicht auf unserer DVD. Dafür vergnügen Sie sich mit dem etwa zweistündigen Hardqore und erleben, dass auch Spiele mit einem älteren Spielprinzip heute noch immer großen Spaß machen können. (ab) ❑


WEISSE WESTE | Der futuristische Anzug stattet seinen Träger mit Spezialkräften und einer Armfeuerwaffe aus.

Half-Life 2: Project Valkyrie

Die Modifikation Project Valkyrie verwandelt Ihr Half-Life 2 in einen futuristischen Mehrspieler-Shooter. Sie schlüpfen in einen sogenannten Valkyrie-Suit, durch den Sie sich schneller bewegen und verschiedene Angriffe ausführen können. Außerdem sind Sie durch den Anzug gleich mit einer schicken Armkanone ausgerüstet, denn diese ist bereits in das Kleidungsstück eingebaut. Aber nicht nur das erinnert an den alten Konsolenklassiker Metroid. Auch in dem Mod düsen Sie in den Mehrspielergefechten entweder in menschlicher Gestalt oder als Kugel durch die Levels und versuchen, Ihre Gegner aus den virtuellen Socken zu hauen. Ein großer Wermutstropfen ist allerdings, dass der Mod in der bei Redaktionsschluss erhältlichen Version Beta 1 noch eine installierte Orange Box voraussetzt. Mit dem ersten Content-Patch, der jetzt bereits erhältlich sein sollte, werden dann auch HL 2-Spieler ohne Orange Box in den Genuss des Mods kommen. (mb) ❑


BAUSTELLE | Mit dem **Mission Director** erstellen Sie jetzt einfach selbst neue Missionen mit spannenden Raumschlachten.

X3: Reunion Mission Director/X3 2.5 Uplink

Egosoft, Hersteller des Spiels X3: Reunion, stellt den Fans nicht nur den Patch 2.5, sondern auch neue Tools zur Verfügung. Der Mission Director, kurz MD genannt, soll es gerade Einsteigern sehr einfach machen, neue Inhalte für die Weltraumsimulation zu erstellen. Das Programm nutzt ein XML-basiertes Framework, das außerhalb des Spiels bearbeitet werden kann, und funktioniert ähnlich wie ein Plug-in. Vor allem für „Modder, die sich mit der Struktur des X-Universums auskennen", sei der Code laut Egosoft „vermutlich selbsterklärend". Detaillierte Infos zum MD gibt es unter http://forum.egosoft.com/viewtopic.php?t=196985. Ebenfalls neu ist das Tool X3 Reunion 2.5 UPLINK, mit dem Sie Ihre Spielstatistik und Fakten über Ihr Universum auf die X3-Webseite übertragen. Dort lasen wir bereits Kuriositäten: So schoss etwa ein Spieler bereits fast 40.000 Schiffe ab, während ein anderer fünf Milliarden Credits spendete. (mb) ❑

Von: Marc Brehme

Die Idee, dass Zombies gegen Menschen kämpfen, ist nicht neu. Aber hier besonders gelungen umgesetzt.

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal



APPETITZÜGLER | Ein blutrünstiger Zombie bricht durch das Fenster und der Spieler versucht, ihn mit seiner Pistole aufzuhalten.





WAFFENNARR | Die Fraktion der Menschen bewaffnet sich mit Taschenlampe, Handfeuerwaffen, Explosivstoffen und notfalls auch mit Brecheisen und Bratpfannen. Rückendeckung ist essenziell fürs Überleben.



GRAU IN GRAU | Als Zombie stehen Ihnen außer Ihren Klauen keine Waffen zur Verfügung. Dafür können Sie als Spezialfähigkeit Ihre Zombie-Sicht aktivieren. Die Umgebung erscheint schwarz-weiß, Gegner rot.

Half-Life 2: Zombie Panic Source

Dass Menschen beim Anblick von Zombies der Angstschweiß auf die Stirn tritt, kalte Schauer den Rücken herunterlaufen und im Allgemeinen dann auch ziemlich flott Panik ausbricht, lehrt uns so ziemlich jeder Horrorfilm, der bislang das Licht der Zelluloid-Welt erblickt hat. Insofern erscheint bereits der Name der **Half-Life 2**-Modifikation **Zombie Panic** (www.zombiepanic.org) selbsterklärend zu sein. Dass aber auch mal Zombies Panik schieben, wenn sie auf Menschen treffen, ist eher selten der Fall. Es sei denn, Milla Jovovich schwingt als Alice in den **Resident Evil**-Filmen Machete und Schrotflinte – oder aber Sie spielen den Mod **Zombie Panic**, der Sie nach der Installation mit ebenso schaurigen wie taktischen Mehrspielerkämpfen in seinen Bann zieht.

Ein Virus ist ausgebrochen und verwandelte einen Menschen in einen Untoten, der nun alles daransetzt, die Überlebenden ebenfalls zu infizieren. Die wiederum wollen die lebende Leiche mit Ansteckungsgefahr natürlich lieber tot als untot sehen und setzen alles daran, sie – und später ihre fauligen Mitstreiter – endlich definitiv unter die virtuelle Erde zu bringen.

Zu Beginn entscheiden Sie, ob Sie den Menschen beitreten oder als erster Zombie, der Träger des Virus, zubeißen wollen. Gibt es keinen Freiwilligen für diesen Job, wird zufällig ein Spieler ausgewählt.

Nun heißt es für diesen ersten Untoten, Menschen zu beißen, die sich dadurch sofort auf die andere Seite schlagen und damit die Armee der Untoten vergrößern. Die Überlebenden müssen die Zombies meiden und Ziele auf der Karte erfüllen oder alle Beißer erledigen, um die Runde zu gewinnen.

Die Spielbalance wird durch sehr unterschiedliche, aber gut ausgeklügelte Fähigkeiten beider Fraktionen hergestellt. So verfügen die Zombies über keinerlei Waffen, aber über eine Art Röntgenblick in Schwarz-Weiß, der jedoch Menschen in auffälliges Rot kleidet – praktisch, um ihnen in engen, dunklen Gängen ungesehen aufzulauern. Allerdings flitzen die Untoten nur mit etwa 80 % der maximalen Geschwindigkeit der Gegner über die Karten.

Theoretisch können Menschen Zombies also davonrennen. Aber nur, wenn sie ohne Waffen und Munition unterwegs sind, denn diese Schlepperei macht sie langsamer. Im Gegensatz zu den Überlebenden regenerieren Zombies mit der Zeit Hitpoints und verdienen sich durch die Infektion von Menschen neue Leben. Erst wenn ein Untoter alle virtuellen Leben verloren hat, scheidet er aus der aktuellen Spielpartie aus und die Untoten-Armee verkleinert sich. ❑


ZUM ABSCHUSS FREIGEGEBEN | Von einer dunklen Ecke aus zielt der Held auf einen Wächter, um diesen leise auszuschalten.


Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Normal

ERWISCHT! | Entdecken Gegner Sie, greifen sie sofort an. Halten Sie sich besser in den Schatten versteckt.

Doom 3: The Dark Mod

In der **Thief**-Serie steuerten Sie Meisterdieb Garrett durch eine mittelalterliche Stadt, klauten alles, was nicht niet- und nagelfest war, und versuchten, dabei nicht erwischt zu werden. Seit dem dritten Teil der Serie ist es allerdings still geworden um den Langfinger. Doch das ist kein Grund, zu verzagen, denn ein Mod-Team möchte mit **The Dark Mod** für **Doom 3** dieses Spielprinzip wieder aufleben lassen. Genau wie im Vorbild schlüpfen Sie auch hier in die Haut eines Räubers, der sich mit zwielichtigen Aufträgen über Wasser hält.

Die erste Episode mit dem verheißungsvollen Titel **The Thief's Den** führt Sie in die Höhle des Löwen, genauer gesagt in das Versteck eines verfeindeten Diebes. Der hinterhältige Kerl klaute Ihnen ein Zepter, das Sie nun natürlich zurückhaben möchten. Leichter gesagt als getan, denn zunächst einmal muss der Protagonist in das Domizil seines Gegenspielers eindringen. Um nicht von Wachen gesehen zu werden, nutzen Sie die Schatten in Ihrer Umgebung. Eine Art Kristall am unteren Bildrand zeigt dabei an, ob Sie gut versteckt sind. Erwischt Sie ein Wächter, geht es Ihnen meist an den Kragen, da der Held nicht gut im Umgang mit dem Schwert ist.

Daher empfiehlt es sich, Feinde aus der Ferne mit Gaspfeilen auszuschalten oder sich in der Dunkelheit von hinten anzuschleichen und sie niederzuschlagen. Allerdings sollten Sie die Körper danach in einer finsteren Ecke verschwinden lassen. Denn Wächter, die Leichen ihrer Kameraden entdecken, schlagen sofort Alarm.

The Thief's Den zeigt, welches Potenzial in der Modifikation steckt, und macht Lust auf weitere, spannende Abenteuer in dieser düsteren Welt. Das Team arbeitet derzeit mit Hochdruck an der finalen Version, die im Dezember erscheinen soll. Bis dahin vergnügen Sie sich mit der ersten Episode, die Sie auf unserer Silberscheibe finden. (ab) ❑


SPRICH MIT MIR | Stonedale ist ein schöner Ort, in dem Sie auf viele redselige Personen treffen.

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer – A Secret in Stone

Rollenspieler aufgepasst: Wenn Goblins unschuldige Leute überfallen, Jungfrauen geopfert werden und Menschen auf mysteriöse Weise verschwinden, dann liegt der Verdacht nahe, dass etwas im Örtchen Stonedale nicht stimmt. Als mutiger Held machen Sie sich sogleich auf, dem Geheimnis auf die Spur zu kommen. **A Secret in Stone** von Pella Douglas setzt **Neverwinter Nights 2** und das Add-on **Mask of the Betrayer** voraus und überzeugt mit interessanten Dialogen, abwechslungsreichen Nichtspieler-Charakteren und einer spannenden Geschichte. Sie erforschen viele schöne Gebiete, vor allem die idyllischen Außenareale laden zu ausgedehnten Wanderungen ein. Die fordernden Kämpfe tun ein Übriges, Sie in das Abenteuer zu ziehen. **A Secret in Stone** gehört zu den interessantesten und durchdachtesten Modulen für **Neverwinter Nights 2**. (ab) ❑


MASSENSCHLACHT | Eine Streitmacht des Imperiums greift eine Flotte der Rebellen in einem Asteroidenfeld an.

Star Wars: Empire at War – Forces o. Corrupt.: Space Addon

Schiffe kann man nie genug haben, wenn es um den Krieg der Sterne geht. Das dachte sich auch das F.L.A.M.-Modding-Team und entwickelte das **Space Addon** für **Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption**. Aufseiten des Imperiums schicken Sie nicht nur neue TIE-Jäger und Korvetten in die Schlacht, sondern auch Sternzerstörer, die Sie im Hauptspiel nicht gesehen haben. Interessant dabei sind vor allem die sogenannten Heldenschiffe wie Admiral Thrawns Sternzerstörer, der besondere Werte aufweist. Aber auch die Rebellen, die Unterwelt und die Piraten kommen nicht zu kurz. Durch die Schiffe kommt mehr Dynamik in die Raumkämpfe, was diese abwechslungsreicher macht. Die Version für **Forces of Corruption** befindet sich auf unserer DVD, eine Version nur für **Empire at War** finden Sie hier: http://fgx.strategy-planet.gamespy.com/flam. (ab) ❑



MANY 4

CPU Kühler:

Artikel	Preis
Arctic	
Alpine 64 Sockel 754/939/AM2 retail	9,90
Alpine 7 Sockel 775 retail	10,00
Freezer 64 pro PWM S-754/939/AM2 bis 5000	15,35
Freezer 7 pro für Pentium LGA775 Socket retail	16,31
Silencer 64 Ultra Sockel 754/939	10,21
Socket A Copper Silent2/3 light retail	8,90
Super Silent 4 Ultra TC Sockel 478	7,90
ASUS	
Silent Knight 4-in-1 Universal Clip	39,90
Silent Sqaure 754/939/775 Universal Clip	32,93
Silent Sqaure PRO 4-in-1 Universal Clip	39,90
Thermaltake	
BlueOrb FX CPU-Kühler Sockel-775/754/939/	27,00
M6 AMD64/Operton bis3400+ S754/939	6,80
MaxOrb CPU-Kühler Sockel-775/754/939/AM2	37,90
TR2-R1 für AM2/939/754 retail	5,90
V1 CPU-Kühler Sockel-775/754/939/AM2 retail	43,43
Orchestra CL-W0097 Fanless External LCS 0dB retail	174,00
Xigmatek	
HDT-S1283 Heatpipe 120mm	32,10
XILENCE	
CopperCore Sockel 754/939	5,70
IceBreaker 4HeatPipes Sockel 775	18,90
XPCPU-AM2 Sockel AM2	5,90
XPCPU-AM2,HP Icebreaker64PRO Sockel AM2/K8	16,06
XPCPU-AM2,YE Sockel AM2	8,21
XPCPU-LGA,AU Sockel 775	5,70
XPCPU-LGA,YE Sockel 775	8,92
Zalman	
Wärmeleitpaste 1,5g	1,50

Prozessoren/CPU: Tagespreise!

Artikel	Preis
AMD	
3800+ AM2 (940pin)BOX 2,4GHz 640kB 45Watt Box	49,90
3800+ AM2 (940pin)tray 2,4GHz 512kB 62Watt Tray	40,30
3800+ S939 2,40Ghz 512kb Tray	33,30
4000+ S939 2,40GhZ 1024kb Cache ADA4000DKA5CF Tray	37,90
X2 3800+ EE AM2 (940pin) tray 2,0GHz 2x512kB 65 Tray	53,90
X2 4000+ AM2 (940pin) BOX 2,1GHz 2x512kB Cache	54,00
X2 4000+ AM2 (940pin) tray 2,1GHz 2x512kB Cache Tray	49,50
X2 4200+ AM2 (940pin) tray 2,2GHz 2x512kB	51,70
X2 4200+ EE AM2 (940pin) tray 2,2GHz 2x512kB 65 Tray	46,90
X2 4400+ AM2 (940pin) tray 2,3GHz 2x512kB	52,90
X2 4400+ EE AM2 (940pin) BOX 2,3GHz 2x512kB 65W	63,90
X2 4600+ EE AM2 (940pin) Box 2,4GHz 2x512kB 65w Box	70,90
X2 4600+ EE AM2 (940pin) tray 2,4GHz 2x512kB 65 Tray	60,90
X2 4800+ AM2 (940pin) tray 2,5GHz 2x512kB	61,90
X2 4800+ EE AM2 (940pin) BOX 2,5GHz 2x512kB 65W	69,90
X2 5000+ AM2 EE (940pin) BOX 2,6GHz 2x640kB	88,90
X2 5000+ EE AM2 (940pin) tray 2,6GHz 2x512kB 65	69,90
X2 5200+ AM2 (940pin) BOX 2,6GHz 2x512kB 65W	92,90
X2 5200+ AM2 (940pin) BOX 2,6GHz 2x512kB 89W Box	92,90
X2 5200+ AM2 (940pin) tray 2,6GHz 2x512kB Tray	75,90
X2 5600+ AM2 (940pin) BOX Box	112,40
X2 5600+ AM2 (940pin) tray	88,90
X2 6000+ AM2 (940pin) BOX	131,80
X2 6000+ AM2 ADX6000 tray (940pin)	120,00
X2 6400+ AM2 (940pin) Box Black Edition	139,90
AMD Phenom	
9500 Quad-Core AM2+ 4x2200Mhz 95W 4x512kb+2MB L3 retail	163,90
9600 Quad-Core AM2+ 4x2300Mhz 95W 4x512kb+2MB L3 retail	199,00
9700 Quad-Core AM2+ 4x2400Mhz 125W 4x512kb+2MB L3 ret.	258,47
Intel	
Core 2 Duo E4500 S775 BOX 2x 2,2GHz, 800MHz FSB	98,10
Core 2 Duo E4500 S775 Tray 2x 2,2GHz, 800MHz FSB	88,70
Core 2 Duo E6320 S775 Box 2x 1,86GHz 4MB 1066Mhz	142,60
Core 2 Duo E6320 S775 Tray 2x 1,86GHz 4MB 1066Mhz Tray	132,70
Core 2 Duo E6420 S775 Box 2x 2,13GHz 4MB 1066Mhz retail	158,95
Core 2 Duo E6420 S775 tray 2x 2,13GHz 4MB 1066Mhz	170,05
Core 2 Duo E6550 S775 Box,2x 2,33GHz,1333MHz FSB 4MB	135,60
Core 2 Duo E6550 S775 Tray,2x 2,33GHz,1333MHz FSB 4MB	139,60
Core 2 Duo E6600 S775 BOX 2x 2,40GHz, 266MHz FsB	187,89
Core 2 Duo E6600 tray S775 2x2,4Ghz 266MHz FSB Tray	179,00
Core 2 Duo E6750 S775 Box,2x 2,67GHz,1333MHz FSB 4MB Box	149,90
Core 2 Duo E6750 S775 Tray ,2x 2,67GHz,1333MHz FSB 4MB	154,90
Core 2 Duo E6850 S775 Box,2x 3,0GHz, 333MHz FSB 4MB Box	211,90
Core 2 Duo E6850 S775 Tray,2x 3,0GHz, 333MHz FSB 4MB	218,00
Core 2 Quad Q6600 S775 BOX 2,40GHz 1066MHz FsB retail	212,80
Dual Core E2140 Sockel-775 boxed, 2x1,60GHz,200MHzFSB	61,30
Dual Core E2140 Sockel-775 Tray 2x1,60GHz,200MHzFS	48,50
Dual Core E2160 Sockel-775 Tray, 2x1,80GHz, 200MHzF	53,90
Dual Core E2180 Sockel-775 boxed, 2x2GHz, 200MHz	68,80

Externe Gehäuse:

Artikel	Preis
FANTEC	
DB-228US-1 2,5" Gehäuse, one Button Backup Funktion retail	11,89
DB-337C2-B 3,5" Combo (Prolific USB2,0+1394) blau	23,80
DB-339U2 3,5" USB2,0(GL811S) mit Lüfter+Schalter	23,40
DB-339US 3,5" USB2,0+SATA mit Lüfter+Schalter	23,90
DB-339US2 3,5" USB2,0+SATA+eSATA Lüfter+Schalter	28,90
DB-351UC 3,5" Gehäuse incl, 15/1 Cardreader, 2xUSB retail	32,40
DB-C35 Giga LAN NAS WEB/FTP/Printserver/Backup 2xUSB retail	129,00



Artikel	Preis
DB-LCD35U2-2 3,5" Gehäuse Aluminium, mit LCD Disp,	37,90
DB-R35DUS-1 Raid-Gehäuse USB Aluminium schwarz retail	52,14
DB-R35DUS-2 Raid-Gehäuse USB Aluminium weiss retail	52,14
DB-S35US2 3,5" Gehäuse USB+SATA+eSATA Lüfter+Schalter	32,38
fanbox FB-C25US 2,5" Gehäuse Aluminium, S-ATA, USB	13,80
LD-H35NSU2 3,5" SATA NAS + USB 2,0 / Schalter Alu,	73,30
LD-U35US 3,5" Gehäuse, one Button Backup Funktion retail	26,90
MM-CR35US Mediaplayer Aluminium 3,5" SATA/IDE	72,90
MM-CR35US Mediaplayer + 500GB HDD SATA2 16MB Cache ret.	156,80
MR-35US2 3,5" SATA HDD USB2,0+eSATA schwarz retail	34,87
LC-Power	
LC Power EH-25BSII 2,5"SATA External Gehäuse Schwarz retail	8,80
EH-25BD USB Ext, Gehäuse mit Cardreader/Display retail	28,60
EH-25BR USB Ext, Gehäuse 2,5 Schwarz retail	7,49
EH-25MP USB Ext, Gehäuse als Mediaplayer retail	44,80
EH-25SR USB Ext, Gehäuse 2,5 Silber retail	6,85
EH-35B-MPS Multimedia Player schwarz/silber	53,80
EH-35BE2- eS-ATA 3Gbit/s retail	21,80
EH-35BFR USB Ext, Gehäuse/Firewire Schwarz retail	24,80
EH-35BR USB Ext, Gehäuse 3,5" Schwarz retail	14,89
EH-35BSII USB Ext, Gehäuse SATA 3,5"(EH35B-SII) retail	19,90
EH-LC-Pro-35S USB External Gehäuse 3,5 Silber IDE retail	15,40

DVD-Brenner:

Artikel	Preis
LG	
GSA-H58N 20x IDE schwarz	25,90

Monitore:

Artikel	Preis
19 "TFT AMW X1910WDS 16:10 800:1 DVI 5ms	158,90
19 "TFT Captiva E1902 16:10 Speaker,Silber,500:1	159,90

Komponenten:

Artikel	Preis
GPS MOUSE QSTARZ BT GPS Receiver Q818 retail	69,90

Gehäuse:

Artikel	Preis
Antec	
Nine Hundred ATC-GEH-900	92,60
NSK4480B-EC SPS-80+ MidiTower	69,90
P182 MidiTower	118,90
P190 1200+ (2x600Watt Netzteil)	332,80
SonataII MidiTower	105,90
Raidmax	
Ninja RM918,B Midi-Tower Schwarz	59,38
Sagitta RM921,BS Midi-Tower Schwarz/Silber	54,90
Sagitta RM921,SR Midi-Tower Silber/Rot	54,90
Sagittarius Midi-Tower Schwarz/Orange	119,00
Sagittarius Midi-Tower Schwarz/Silber retail	119,00
Smilodon RM612,BS Midi-Tower	72,00
X-Force schwarz	74,85
X-Force silber	74,85
Thermaltake	
Armor LCS,Schwarz,mit Liquid Cooling System	202,90
Armor LCS,Silber,ALU mit Liquid Cooling System	223,00
Armor/ALU,Schwarz, 25cm Fan/VA8003BWS retail	131,55
Armor/ALU,Silber VA8000SWA	135,90
Armor/ALU,Silber,25cm Fan/VA8003SWA retail	157,90
Kandalf LCS,Schwarz,mit Liquid Cooling System	213,90
Kandalf LCS,Silver,ALU mit Liquid Cooling System	237,00
Kandalf Schwarz mit 25cm Lüfter	158,00
Kandalf Silver mit 25cm Lüfter	182,50
Lanbox HT/Black/SECC/VDF/no win//VF5001BNS	156,00
Lanbox Lite Mini Tower Schwarz retail	65,00
Lanbox Lite Mini Tower Schwarz mit Sichtfenster retail	68,89
Mozart TX BWS retail	151,13
Shark,Schwarz,Gamer	109,00
Shark,Silver,Gamer	107,60
Soprano DX Schwarz mit Seitenfenster	85,90
Soprano DX Schwarz ohne Seitenfenster	84,90
Soprano DX Silber mit Seitenfenster	99,00
Soprano DX Silber ohne Seitenfenster	98,00
Soprano Schwarz ohne Seitenfenster	65,33
SopranoRS 100 -VG6000BNS Honeycomp retail	90,44
SopranoRS 100 -VG6000BWS retail	91,03
X-Cruiser	
Gaming Case blau	54,90
Gaming Case schwarz	54,90
Gaming Case silber	54,90
XION	
XION Gehäuse 791 Gaming Case	83,18
XION Gehäuse XON-III Case	71,28

Festplatten:

Artikel	Preis
Samsung	
2,5"160GB HM160HI SATA-II	66,90
400GB HD401LJ SATA 16MB 7200U/min	76,04
500GB HD501LJ SATA2 16MB 7200RPM	77,50
Excelstor	
40GB ESJ340/840 7200U/ATA133 bulk	30,90
80GB IDE ESJ880C 7200U/min bulk	34,90
80GB S-ATA2 ESJ880S S-ATA2 300 7200/min 8MB bulk	33,30
Seagate	
40GB ST3402111AS SATA 8MB 7200U/min	28,90
400GB ST3400620A IDE 7200U/min 16MB	106,98
400GB ST3400620NS Sata2-300 7200U/min 16MB	99,90
500GB ST3500630AS SATA-2 16MB 7200RPM	88,90
500GB ST3500630NS Sata2-300 16MB 7200RPM	116,90
WD	
400GB WD4000AAJS SATA2-300 8MB 7200U/min	77,23
Fujitsu	
73GB Allegro MAW3073NC SCSI 10000U/min	116,90
73GB Allegro MAW3073NP SCSI 10000U/min	114,90
Hitachi	
HDD 160GB Hitachi HDS721616 PLA380 SATA2-300 8MB bulk	39,50
HDD 160GB Hitachi IDE HDS721616PLAT80 7200 bulk	38,40
HDD 250GB Hitachi IDE 8MB bulk	54,90
HDD 250GB Hitachi SATA-2 300 8MB bulk	50,90
Maxtor	
200GB STM3200820A IDE 8MB 7200	46,90
250GB STM3250310AS SATA-2 8MB 7200U/min	52,30

Bestellhotline:

0201 - 176 738 0

info@many-electronics.de

many electronics gmbh • Lindenallee 75 • 45127 Essen

Öffnungszeiten: Montag bis Freitag 10:30 Uhr - 18:30 Uhr, Samstag 10:00 Uhr - 13:00 Uhr

Alle Preise in Euro inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versand. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne

Money!

Jetzt online bestellen:

www.many-electronics.de

Mainboards:

Abit	
AB9 QuadGT (HDMI header) Intel P965 Socket 775 retail	128,40
AW9D INTEL 975X Socket 775 retail	113,95
FATAL1TY FP-IN9 SLI Socket 775 /NF650 SLI retail	75,00
IN9 32X-MAX (HDMI Header) S,775/NF680i SLI retail	237,50
IP35 Intel P35 Socket 775 retail	102,22
IP35 Pro Intel P35 Socket 775 retail	143,00

Asrock	
4CORE1333-FullHD FSB1333 Sockel-775 Grafik ATI-1250	78,42
4CORE1333-ViiV FSB1333 Sockel-775	97,46
4COREDUAL-SATA2 Sockel-775 (P/S/SATAII/L/R/DDR) retail	54,62
4CoreDUAL-VSTA retail	48,90
ConRoe1333-D667 R1,0 Sound/Grafik/LAN on Board	54,62
CONROE1333-DVI/H R2,0 Grafik/Sound/Lan on Board retail	61,10
CONROE1333-GLAN retail	59,89
CONROE945PL-GLAN Dual Core E4xxx PCIE Solts retail	57,90
K7S41GX SIS741GX FSB333 Sound/VGA retail	36,90

ASUS	
M2N32-SLI Deluxe AM2 WiFi nf590 Chip	131,89
P5K Intel P35 2PCX/3PCI FSB 1333 DDR2 GLAN	99,90
P5K-E/WiFi-AP Intel P35 2PCX/5PCI fsb 1333 DDR2 RAID GL	126,90
P5K-SE Intel P35 2PCX/2PCI FSB 1333 DDR2 GLAN	86,90
P5K-VM Intel P35 PCX/2PCI FSB 1333 DDR2 Sound/Graka/LAN	99,99
P5L-VM 1394 S775 Sound/Grafik/LAN on Board	59,90
P5N-E SLI S-775 FSB1333 nforce 650i	96,90
P5N32-E SLI PLUS nforce650I/570I S-775 FSB1333	160,06
P5N32-E SLI S-775 nForce 680i	169,99
Striker Extreme S775	240,60

Gigabyte	
GA-P31-DS3L 4PCX/3PCI GLAN Sound S-775 1333FSB retail	68,90
GA-P35-DQ6 5PCX/2PCI DDR2 SATA RAID GLAN SOUND 7,1	175,90
GA-P35-DS3 4PCX/3PCI SATA RAID GLAN Sound ATX S-775	84,28
GA-P35-DS3P 5PCX/2PCI GLAN RAID IEEE Sound S-775	118,40
GA-P35-DS4 5PCX/2PCI DDR2 SATA RAID GLAN SOUND S775	134,00
GA-P35-S3 4PCX/3PCI SATA GLAN Sound ATX S-775 retail	84,35
GA-P35T-DQ6 5PCX/2PCI DDR3 SATA RAID GLAN SOUND 775	167,79
GA-X38-DQ6 DDR3 5PCX/2PCI SATA GLAN Sound S-775	748,78
GA-X38-DS5 DDR2 5PCX/2PCI SATA GLAN Sound S-775 retail	299,00

MSI	
945PL Neo3-F 945P/ICH7, PCI-E, DDR2, ATX retail	111,00
K9N Neo-F V3 nF560 DDR2,PCI-E16x,SATA2,GLAN 7369-001R	60,69
K9N4 SLI-F AM2 nF500SLI DDR2 PCI-E16x	78,42
P35 Neo2-FR, P35 (dual PC2-6400U DDR2) (7345-030)	98,90
P6N SLI nF650i Quad Core Powermainboard	101,03

Netzteile:

Be-Quiet	
450W Straight Power retail	58,40
550W Straight Power retail	79,90
600W Dark Power Pro retail	123,70
600W Straight Power retail	83,70
650W Straight Power	91,20
700W Straight Power retail	107,60
750W Dark Power retail	161,30
850W Dark Power retail	214,80

LC-Power	
Metatron Serie LC1050 1050W V2,9 LegionX Netzteil retail	182,60
Metatron Serie LC1200 1200W V2,9 Monolith Netzteil retail	221,00
Metatron Serie LC8700 700W V2,2 Hyperion Netzteil retail	83,60
Metatron Serie LC8850 850W V2,2 Arkangel Netzteil retail	97,80
ProLine LC6560T 550W Titan 140mm Lüfter Netzteil retail	45,60
Silent Giant LC6420GP 420W Green Power 140mm Netzt, retail	31,70
Silent Giant LC6550G 550W/140mm v2,0 Netzteil retail	31,80
Silent Giant LC6550GP 550W Green Power 140mm Netzt, retail	34,79
Super Silent LC6550 550W 120mm Black/Silver Netzt, retail	28,70
Super Silent LC6550V2,0 550W Schwarz 12cm Netzteil retail	29,80

Thermaltake	
Toughpower 1000Watt Cable Management / W0132	262,16
Toughpower 1200Watt Cable Management / W0133	284,41
Toughpower 550Watt / W0096 /Crossfire certified retail	71,90
Toughpower 750Watt Cable Management / W0116 retail	103,53
Toughpower 850Watt Cable Management / W0131	157,67

Wechselrahmen

FANTEC	
SNT-133-1 Wechselrahmen Voll Aluminium, Hotswap	28,90
SNT-135SATA-1 Wechselrahmen Voll Aluminium SATA	25,90

Arbeitsspeicher: Tagespreise!

MDT	
DDR1 184pin PC3200 512MB PC-400 bulk CL2,5 16chip	20,40
DDR1 184pin PC3200 1024MB PC-400 bulk CL2,5 16chip	43,90
DDR2 PC5300 512MB PC667 CL4	15,90
DDR2 PC5300 1024MB PC667 CL4/CL5	19,59
DDR2 SO-DIMM 200pin 512MB PC667 CL4 für Notebook	12,40
DDR2 SO-DIMM 200pin 1024MB PC667 CL4 für Notebook bulk	20,90
DDR2 PC6400 1024MB PC800 CL5 (M924-800)	21,60
DDR2 PC6400 512MB PC800 CL5	11,80
DDR2 PC6400 2048MB PC800 CL5 Retail 2x1024MB retail	44,60
DDR2 PC5300 2048MB PC667 CL4 Retail 2x1024MB	40,00

Samsung	
DDR2 PC5300 1024MB PC667	19,80

Aeneon	
DDR2 PC6400 1024MB PC800	19,30

Corsair	
DDR2 PC6400 1024MB XMS2 PC-800 (2x512MB) 5-5-5-12	63,90
DDR2 PC6400 2048MB XMS2 blackPC-800(2x1024) 4-4-4-12	72,80
DDR2 PC6400 2048MB XMS2 PC-800 (2x1024MB) 5-5-5-12	82,90

Kingston	
DDR2 PC6400 512MB PC800 Retail	47,48
DDR2 PC6400 1024MB PC800 Retail	90,32
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB PC-800)	96,60
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB PC-800)	130,78

Mushkin	
DDR2 PC6400 SP2+ 1024MB PC800 Standard Perform1x1024	33,00
DDR2 PC6400 SP2 1024MB PC800 Standard Perform,1x1024	26,30
DDR2 PC6400 XP2 1024MB PC800 Extreme Perform, 2x512	63,00
DDR2 PC6400 SP2 2048MB PC800 Standard Perform 2x1024	54,90
DDR2 PC6400 HP2 2048MB PC800 High Perform, 2x1024	78,70
DDR2 PC6400 EM2 2048MB PC800 Enhance Memory 2x1024	75,20
DDR2 PC6400 SP2+ 2048MB PC800 Stand,Perf,+ 2x1024	72,59
DDR2 PC6400 XP2 2048MB PC800 Extreme Perform,2x1024	156,60
DDR2 PC6400 SP2+ 4096MB PC800 Stand, Perfor, 2x2048	229,90
DDR2 PC8500 XP2 2048MB PC1066 Extreme Perform 2x1024	173,90

OCZ	
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC-800 OCZ2G8002GK	85,68
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC-800 OCZ2G800R22GK	58,40
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC-800 Reaper HPC Edition	113,05
DDR2 PC6400 2048MB(2x1024MB) Reaper PC800	77,50
DDR2 PC6400 2048MB (2x1024MB) PC800 NVIDIA SLI-Edition	69,80

Gamer Mousepads:

NOIDPAD

NOID CUSTOM
NOIDPAD WE MAKE IT PERSONAL

Noid Serie "Black" retail	19,90
Signature Rykserie "The Eclipse"	22,90
Signature Rykserie "The Evolution" retail	22,90
Signature Wolverine Serie "Wolverine" retail	22,90
XtremX High Performens only XtremX PC	22,90

Grafikkarten ATI:

Powercolor	
PCI-E HD2400Pro 256MB DDR2 TV/DVI retail	37,30
PCI-E HD2400ProSCS 256MB Silent TV/DVI passiv gek retail	46,00
PCI-E HD2400XT 256MB DDR3 retail	55,00
PCI-E HD2600Pro 256MB DVI retail	68,50
PCI-E HD2600Pro 512MB DVI retail	72,50
PCI-E HD2600ProSCS3 256MB TV/DVI retail	78,42
PCI-E HD2600PROSCS3 512MB TV/DVI retail	77,00
PCI-E HD2600XT DDR3 256MB Dual-DVI retail	89,00
PCI-E HD2600XT DDR3 512MB TV/DVI retail	101,90
PCI-E HD2600XT DDR4 256MB Dual-DVI 128bit retail	113,88
PCI-E HD2900Pro 512MB VIVO Dual-DVI retail	289,00
PCI-E HD2900XT 512MB A60C-TVE3 retail	319,00
PCI-E HD2900XT 1GB DDR4 HDMI retail	419,90
PCI-E X1950Pro 256MB AC2 Dual-DVI/TV-Out retail	137,74
PCI-E X1950Pro 256MB Arctic Cooling retail	104,90
PCI-E X1950Pro 256MB Dual-DVI A57C-TD3 retail	135,90
PCI-E X1950Pro 512MB AC2 Dual-DVI retail	119,90
PCI-E X1950Pro 512MB Arctic Cooling Dual-DVI retail	122,54
PCI-E X1950Pro Xtreme 512MB VIVO retail	144,00
PCI-E X1950ProSCS3 256MB Passiv-Silent-Coolingsys retail	128,50

XpertVision	
PCI-E HD2400Pro Sonic 256MB bis 1GB HDTV retail	36,35
PCI-E HD2400XT Sonic 256MB HDTV retail	52,50
PCI-E HD2600Pro Sonic 256MB HDMI retail	66,00
PCI-E HD2600XT Sonic 256MB HDTV retail	80,92
PCI-E HD2600XT Super 512MB Dual-DVI retail	102,34
PCI-E HD2900XT 512MB Dual-DVI retail	319,45

Powercolor	
PCI-E HD3850 256MB retail	152,32
PCI-E HD3850 PCS 512MB Dual-DVI with Dongle retail	172,55
PCI-E HD3870 512MB retail	208,90
PCI-E HD3870 Extreme 512MB TV/DVI retail	208,25

Video/TV-Karten:

Kworld	
DVB-T320U Hybrid DVBT+Analog Stick retail	49,90
DVB-T355U DVBT USB-Stick ohne Remote control retail	28,99

Grafikkarten nvidia:

Sparkle	
Calibre PCI-E P860(8600GT) 512MB TV/DVI retail	122,50
Calibre PCI-E P880(8800GTS) 640MB OverCl,Edi,TEC FAN retail	289,90
PCI-E 8400GS 256MB TV/DVI Passiv retail	32,90
PCI-E 8500GT 256MB Passive HDTV/HDCP	52,50
PCI-E 8500GT 256MB TV/DVI retail	52,90
PCI-E 8500GT 256MB TV/DVI-I HDTV/HDCP	52,90
PCI-E 8500GT 512MB Passiv HDCP retail	57,90
PCI-E 8500GT 512MB TV/DVI retail	68,50
PCI-E 8600GT 256MBDDR2 TV/DVI retail	81,00
PCI-E 8600GT 256MBDDR3 Dual DVI retail	77,50
PCI-E 8600GT 256MBDDR3 Passive D-DVI TV/ retail	84,90
PCI-E 8600GT 512MBDDR2 TV/DVI retail	69,00
PCI-E 8600GTS 256MB Dual DVI retail	105,90
PCI-E 8600GTS 256MB Passive with Zalmann Cooler retail	111,90
PCI-E 8600GTS 512MB Dual-DVI retail	125,90
PCI-E 8800GT 512MB Dual-DVI retail	199,00
PCI-E 8800GT 512MB Passiv CoolPipe retail	224,90
PCI-E 8800GTS 512MB TV/DVI retail	254,90
PCI-E 8800GTS 640MB retail	289,00
PCI-E 8800GTX 768MB retail	362,90

XpertVision	
PCI-E 8400GS 256MB TV/DVI Active Cooler retail	32,90
PCI-E 8500GT 256MB TV/DVI retail	50,90
PCI-E 8500GT Super 512MB TV/DVI retail	59,90
PCI-E 8500GT Super+ 1GB TV/DVI retail	72,90
PCI-E 8600GT 256MB DDR3 TV/DVI	81,99
PCI-E 8600GTS 256MB TV/DVI 128bit/GDDR3	104,90
PCI-E 8600GTS 512MB TV/DVI 128bit/GDDR3 retail	116,00
PCI-E 8800GT 512MB retail	199,00
PCI-E 8800GT Sonic Overclock 512MB retail	219,44
PCI-E 8800GT Super 1024MB retail	236,55
PCI-E 8800GTS 320MB TV/DVI retail	229,90

Floppy:

FDD	
1,44 NEC Beige	5,90
1,44 TEAC + Cardreader schwarz	19,90
NEC/Teac 1,44MB 3,5" Schwarz	5,90
USB-External NEC 1,44MB bulk	19,99

buhmann-marketing.de

Jetzt neu bei uns: Ratenzahlung!

Ab einem Einkaufswert von € 300,- können Sie ab sofort unsere neue unkomplizierte Ratenzahlung in Anspruch nehmen.
Einfacher und günstiger geht es nicht!

Wir sponsern:



des §13 des BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand. Alle Markennamen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer.



*Abo-Modell (2,99 EUR/SMS) Abrechnung: 1 SMS/Woche. Das Abo ist jederzeit kündbar, einfach SMS mit Inhalt STOP TOPGAME oder STOP ALLE an die 85999! Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an!

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

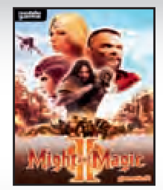
TOP SPARABO JAVA-GAMES

AKTION



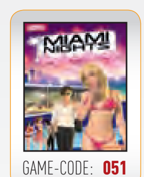
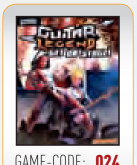
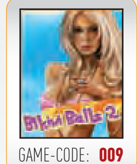
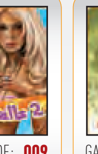
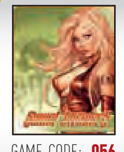
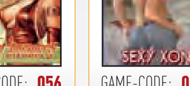
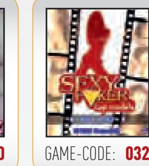

GAME-CODE: 115

GAME-CODE: 142

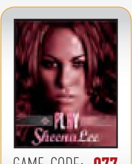
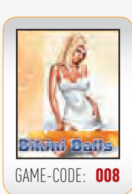
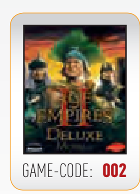
GAME-CODE: 141

GAME-CODE: 078

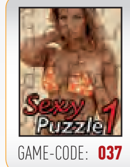
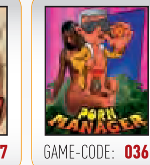
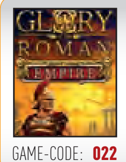
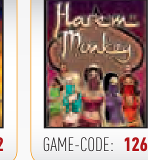
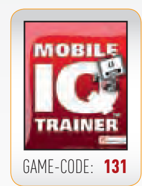
GAME-CODE: 068



GAME-CODE: 058 | GAME-CODE: 019 | GAME-CODE: 080 | GAME-CODE: 021 | GAME-CODE: 051 | GAME-CODE: 024 | GAME-CODE: 009 | GAME-CODE: 056 | GAME-CODE: 060 | GAME-CODE: 032

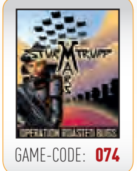
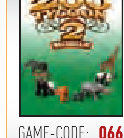
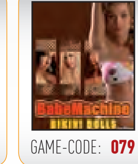
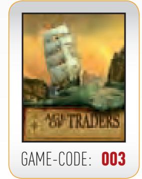
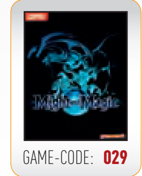




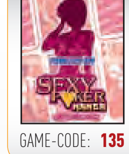
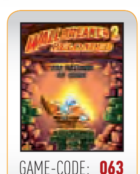
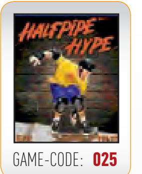
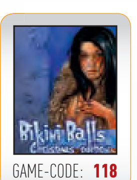
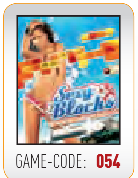
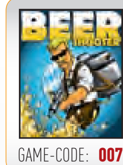
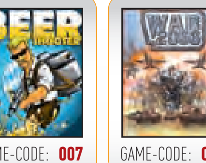
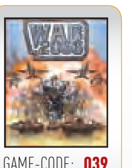
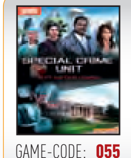
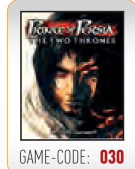
GAME-CODE: 077 | GAME-CODE: 008 | GAME-CODE: 002 | GAME-CODE: 013 | GAME-CODE: 114 | GAME-CODE: 037 | GAME-CODE: 036 | GAME-CODE: 022 | GAME-CODE: 126 | GAME-CODE: 131

Erstes Spiel im Abo gratis!
Nur 0,99 Euro/Spiel!

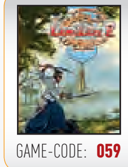
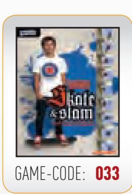
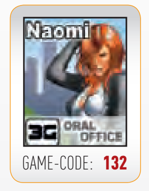
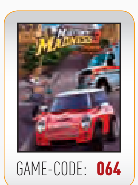
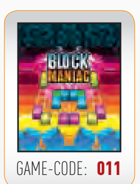


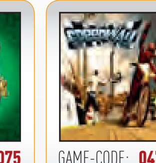
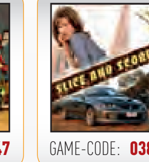
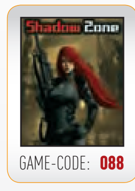






GAME-CODE: 082 | GAME-CODE: 074 | GAME-CODE: 066 | GAME-CODE: 079 | GAME-CODE: 003 | GAME-CODE: 029

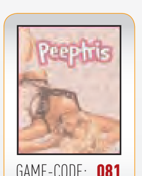
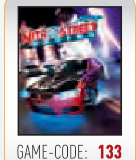












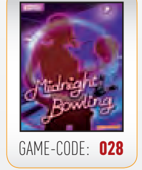
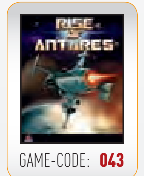
GAME-CODE: 045 | GAME-CODE: 135 | GAME-CODE: 063 | GAME-CODE: 025 | GAME-CODE: 118 | GAME-CODE: 054 | GAME-CODE: 007 | GAME-CODE: 039 | GAME-CODE: 055 | GAME-CODE: 030

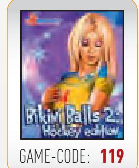
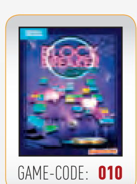
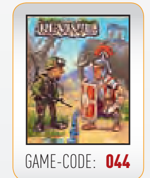







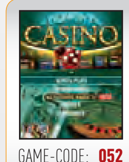
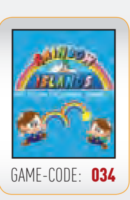
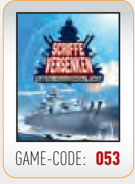
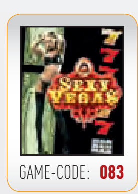
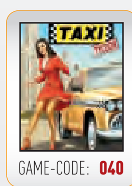
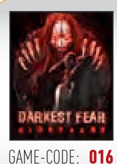
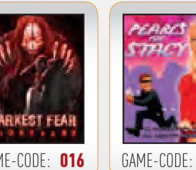
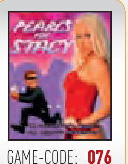
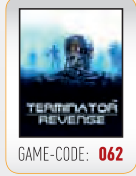
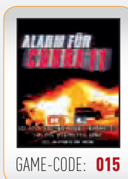
GAME-CODE: 042 | GAME-CODE: 059 | GAME-CODE: 033 | GAME-CODE: 132 | GAME-CODE: 064 | GAME-CODE: 011 | GAME-CODE: 075 | GAME-CODE: 047 | GAME-CODE: 038 | GAME-CODE: 088

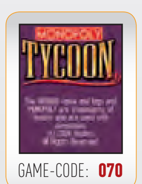
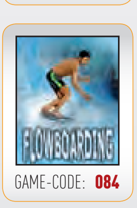
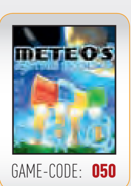
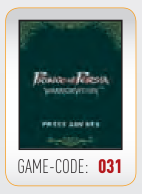
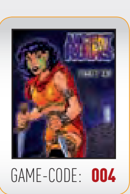
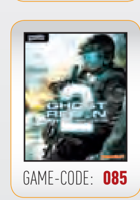




GAME-CODE: 081 | GAME-CODE: 133 | GAME-CODE: 017 | GAME-CODE: 028 | GAME-CODE: 043 | GAME-CODE: 018 | GAME-CODE: 119 | GAME-CODE: 010 | GAME-CODE: 044 | GAME-CODE: 067

GAME-CODE: 140 | GAME-CODE: 052 | GAME-CODE: 034 | GAME-CODE: 053 | GAME-CODE: 083 | GAME-CODE: 040 | GAME-CODE: 016 | GAME-CODE: 076 | GAME-CODE: 062 | GAME-CODE: 015

GAME-CODE: 070 | GAME-CODE: 084 | GAME-CODE: 050 | GAME-CODE: 031 | GAME-CODE: 004 | GAME-CODE: 085

So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!

Nur 0,99 €/Spiel!

04/08 VORSCHAU

SPIELE-VORSCHAU | SNEAK PEEK | SPECIALS

TOP-THEMEN

ECHTZEIT-STRATEGIE:
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT 3


Seite 48

VOR-ORT-BERICHT | Das neue **Command & Conquer** setzt die **Alarmstufe Rot**-Reihe fort! Auf zehn Seiten erklärt Christian Burtchen verrückte Tiereinheiten, Wasserkämpfe – und eine dritte Partei.

TAKTIK-SHOOTER:
ARMED ASSAULT 2


Seite 68

EXKLUSIVTERMIN | Robert Horn enthüllt das Taktik-Spektakel! Lesen Sie alles über Waffen, Spielwelt und die innovative Strategiekarte.

SPECIAL:
DIE WELT IST GUT GENUG


Seite 82

VOLL IM TREND | **GTA 4**, **Just Cause 2** und **This is Vegas** – wir zeigen, warum „offene Spielwelten" immer beliebter werden.

SNEAK PEEK


Seite 110

ECHTZEIT-STRATEGIE
CODENAME: PANZERS – COLD WAR

Call of Duty 4 hat's vorgemacht: Der zweite Weltkrieg neigt sich auch im Computerspiel (endlich!) dem Ende zu. Selbst **Codename: Panzers**, ein Strategie-Spektakel für Feinschmecker, wagt sich mit **Cold War** an ein neues Szenario: Der Kalte Krieg liefert den Hintergrund, daher gibt's angenehm unverbrauchte Einheiten aus den 60ern. Was die verbesserte Grafik-Engine taugt, ob die Kampagne begeistert, der Mehrspielermodus fesselt – vier PC-Games-Leser verraten es Ihnen in unserer Sneak Peek.

„Wir haben Mist gebaut."

John Riccitiello, Firmenchef Electronic Arts

WUSSTEN SIE, ...

dass Ron Gilbert (**Deathspank**), Tim Schafer (**Psychonauts**) und Dave Grossman (**Sam & Max**) – die **Monkey Island**-Schöpfer – auch heute noch befreundet sind? So spielen Gilbert und Grossman regelmäßig Karten.

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die am meisten erwarteten Spiele ab. (Stand: 12. Februar 2008)

1. **GRAND THEFT AUTO 4** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: Nicht bekannt
2. **ASSASSIN'S CREED** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 28.3.2008
3. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | N.b. – Termin: Nicht bekannt
4. **DSA 4: DRAKENSANG** – Rollenspiel | Dtp – Termin: 2. Quartal 2008
5. **MAFIA 2** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: 2008
6. **DUKE NUKEM FOREVER** – Ego-Shooter | Take 2 – Termin: Nicht bekannt
7. **GOTHIC 4: GENESIS** – Rollenspiel | Jowood – Termin: 2008
8. **C&C 3: KANES RACHE** – Echtzeit-Strategie | Electronic Arts – Termin: 27.3.2008
9. **HALF-LIFE 2: EPISODE 3** – Ego-Shooter | Valve – Termin: Nicht bekannt
10. **FAR CRY 2** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 3. Quartal 2008

Command & Conquer Alarmstufe



Von: Christian Burtchen

Das irre C&C heult wieder auf. Freuen Sie sich auf Zeitreisen, Wasserschlachten, den neuen Koop-Modus. Und Tanya!

Delfine, die Bomben verschießen. Kampfzeppeline mit aufgemalter, finsterer Miene. Verminte Kühe. Bewaffnete Bären (!), die aus der Zirkuskanone eines ochsenfroschartigen Frachtschiffes (!) abgeschossen werden und im Fallschirm (!) hinabgleiten. Albert Einstein, offensichtlich unter Drogen. Ein US-Präsident, der über ein rotes Telefon mit dem Label Moskau anruft, während eine schwarzhaarige Praktikantin den Kaffee bringt. Flirts während Einsatzbesprechungen. Sowjets und Alliierte mit mehr Kalter-Krieg-Klischees als alle James-Bond-Filme mit Sean Connery zusammen. Das ist **Command & Conquer: Alarmstufe Rot**, die weltweit erfolgreichste humoristische PC-Spieleserie.

Humor im Kalten Krieg? Und woher kommt schon die 3 im Titel, hab ich da was verpasst? Gut möglich – denn **Alarmstufe Rot** blickt auf eine rund zwölfjährige Tradition zurück. 1996 erschien **Alarmstufe Rot**, obwohl nicht im Tiberium-Universum angesiedelt, hierzulande offiziell als **Command & Conquer 2**. Deswegen übrigens trug das echte zweite **C&C** (**Tiberian Sun**, 1999) bei uns eine 3 im Namen, genau wie das echte **C&C 3** (**Tiberium Wars**, 2007), während **Alarmstufe Rot 2** (2000) oft **C&C 4** genannt wurde.

Verwirrt von diesen Zeit- und Namenssprüngen? Dann bringt Sie die Geschichte von **Alarmstufe Rot** wahrscheinlich noch mehr ins Schleudern: Im Jahre 1946 hat Albert Einstein eine Zeitmaschine

AUF PCGAMES.DE

● VIDEO ZUM SPIEL

ALARMSTUFE ROT 3 IM ÜBERBLICK

Nach jahrelanger Funkstille kehrt Alarmstufe Rot zurück. Die wichtigsten Aspekte des Strategiespiels:

- Im Gegensatz zum Tiberium-Universum ist **Alarmstufe Rot 3** sehr albern. Einheiten, Videosequenzen – hier erwartet Sie Science-Fiction-Comedy!
- Spielten Sie in den vorherigen Teilen nur Alliierte und Sowjets (und über Umwege Yuri), kommt jetzt eine echte dritte Fraktion hinzu, das Reich der Aufgehenden Sonne.
- Seekampf gewinnt an Bedeutung, weil es nun viele Amphibienfahrzeuge gibt und sich Basen auch im Wasser errichten lassen.
- **Alarmstufe Rot 3** ist als kooperatives Spiel für zwei Personen ausgelegt. Für Solo-Spieler stehen bis zu drei KI-Kommandanten bereit.

Rot 3

gebastelt, reist ins Jahr 1926 und schickt einen gerade aus seiner Festungshaft entlassenen Adolf Hitler in eine andere Dimension. Als der Forscher dann von seiner Heldentat zurückkehrt, warnt er jedoch vor Euphorie. Ist jetzt, ohne den Diktator, endlich alles in Ordnung? „Abwarten. Das wird die Zeit entscheiden."

Er behält Recht. Josef Stalin, der verbliebene Größenwahnsinnige, zettelt einen Krieg gegen die Alliierten an – **Alarmstufe Rot**! Die Ausrüstung von Sowjets und Alliierten ist dabei teilweise konventionell (Mig-Flugzeuge, U-Boote, Tarnbunker, Zerstörer), teilweise abgedreht. Die Chronosphäre der Alliierten etwa erlaubt das muntere Teleportieren von Einheiten, die Sowjets zweckentfremden Nikola Teslas Experiment zur Funkstromübertragung, um Gegner mit elektrischen Blitzen zu ärgern. Woher die grotesken Einfälle? **Command & Conquer**-Veteran Louis Castle erklärt gegenüber PC Games, dass die Ideen zu **Alarmstufe Rot**-Waffen oft Recherchen über Forschungsprojekte im Kalten Krieg entstammen.

Von siegreichen Alliierten ausgehend (ein Erfolg der Sowjets birgt eine Überraschung, siehe Seite 51), spann **Alarmstufe Rot 2** die Geschichte weiter. Ein US-Präsident mit einer verhängnisvollen Assistenz im Zimmer erhält die Nachricht, dass die Sowjets die USA überrennen, weil sie mit der Psychokontrolle des durchgeknallten Yuri mal eben die komplette Verteidigung ausschalten. Am Ende des Add-ons ist der Irre beseitigt.

Hier beginnt **Alarmstufe Rot 3**. Die Sowjets indes befinden sich in einer Notlage, von den Alliierten bedrängt. Was also tun? Exakt, zur Zeitmaschine rennen und jemanden wegbeamen! In diesem Fall das Opfer: Albert Einstein. Damit wollen die Sowjets verhindern, dass der Forscher den US-Amerikanern bei ihrer tollen Technologie hilft, und mithin Hintern und Seele Russlands retten.

Moment! Der PC-Games-Reporter hakt nach – genau wie Ihnen ist ihm nicht entgangen, dass, wenn

Alarmstufe Rot (1996)

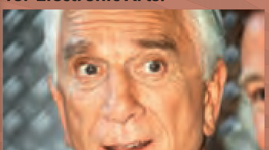
Alarmstufe Rot 2 (2000)

Alarmstufe Rot 3 (2008)

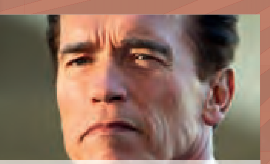


ROTER TEPPICH

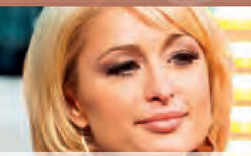
Noch sind die Darsteller von Alarmstufe Rot 3 nicht bekannt. Wir haben Vorschläge für Electronic Arts.



Leslie Nielsen ist US-Präsident
Der Entwickler verspricht ein tollpatschiges Staatsoberhaupt. Wer könnte das besser als die nackte Kanone?



Arnold Schwarzenegger auch
Nachdem er das bisherige Staatsoberhaupt „terminiert", erhält der Spieler die Einheit Kindergarten Cop.



Paris Hilton ist Tanya
Lenkt durch sinnfreie Monologe Feinde ab, um plötzlich einen Hund aus ihrer Tasche springen zu lassen.



Die Klitschko-Brüder sind ...
... zwar eigentlich keine Russen, doch im Kampf im Gegensatz zu ihrem Pausensnack wirklich schwere Kost.



Anna Netrebko ist ...
... mittlerweile Österreicherin und als Opern-Diva bestens ausgerüstet: Ihr hohes C sprengt Glas kilometerweit!



Chow Yun-Fat ist Kaiser
Mit dem Chinesen aus **Stranglehold** (dt.) sprengt das Reich der Aufgehenden Sonne alles weg. In Zeitlupe.



Lucy Liu ist Agentin Alexis
Die schöne Amerikanerin tritt in den Dienst des Sonnen-Reichs und setzt **Kill Bill** fort: Kill George, kill Frank ...

Fotos: action press

man Albert Einstein wegzappt, dieser ja das Gleiche gar nicht mehr mit Hitler tun könnte, womit wieder ... wirft das nicht einiges durcheinander? Chris Corry und Amir Ajami, Produzenten für **Alarmstufe Rot 3**, drucksen rum wie PC-Games-Redakteure, wenn sie verspätete Artikel erklären müssen.

„Na ja, wenn Einstein 1927 wegfällt, kann er ja noch 1926 Hitler eliminieren." Kann er natürlich nicht, weil es ihn 1946 nicht gibt, womit er nicht nach 1926 reisen kann. „Wenn du solche Überlegungen anstellst, kommst du eh bei einem Paradoxon hinaus." Richtig – denn wie Sie wissen, ist historische oder logische Exaktheit den Entwicklern weit weniger wichtig, als sich kreativ auszutoben.

Haben die Sowjets also Ruhe? Für einen Moment scheint es so – doch dann dreht sich wie einst bei **Alarmstufe Rot** das Glücksrad wieder und vor den Toren Moskaus steht ein neuer Feind: Das Imperium der Aufgehenden Sonne, **Alarmstufe Rot 3**-Äquivalent der Japaner. Damit heult der Alarm zum dritten Mal rot auf: Mit drei Fraktionen, Wassereinheiten, einem kooperativen Modus, Verbesserungen an Interface, Netzwerkmodus und Grafik – und so grotesk, dass man geneigt ist, sich Sorgen um den geistigen Zustand der Designer zu machen.

Wasser-Einheiten – vom sportlichen U-Boot bis zum imposanten Schlachtkreuzer – zeichneten **Alarmstufe Rot** seit jeher aus und erfreuen sich bei den Fans einiger Beliebtheit (siehe Umfrage rechts). Während **Tiberium Wars** hier auf der Sparflamme köchelte, geht EA Los Angeles nun in die Vollen. Zusätzlich zu allen möglichen Schiffchen gibt es auch viele Amphibienfahrzeuge, die sich auf Trockenem wie Nassem fortbewegen können. Damit nicht genug – die meisten Gebäude lassen sich sowohl an Land als auch im Wasser errichten. Da alle Mehrspielerkarten und die Mehrheit der Missionen über Wasser verfügen, kommt hier eine gewaltige strategische Schwerpunktverlagerung hinzu.

„Wenn du zum Beispiel einen einfachen Tank-Rush über Land versuchst, kann es passieren, dass dein Gegner seine Basis im Wasser hat und du vergeblich anrückst – oder du greifst ihn vom Meer aus an und stellst fest, dass er meilenweit im Landesinneren eingebunkert ist", feixt Chris Corry.

Die erwähnten Amphibienfahrzeuge oder Lufteinheiten sind natürlich ein Lösungsansatz, büßen aber für ihre Flexibilität entsprechend an Kampfkraft ein. Bringen so viele verschiedene Arten passierbaren Terrains nicht die ohnehin leicht überforderte Wegfindung von **C&C** durcheinander, fragen wir. „Das ist effektiv weniger aufwendig, als man denkt."

Die selbstbewussten Entwickler lenken den Blick auf Konzeptzeichnungen, die an der Wand hängen.

> „Wir geben den Spielern viel mehr taktische Optionen."
>
> Chris Corry, Ausführender Produzent EALA





▲ **STROMSTÖSSE 1** | Die **C&C**-Hausmarke Tesla bekommen Sie auch in **Alarmstufe Rot 3** wieder häufig zu Gesicht. Mit den Stromstößen kämpfen zum einen Boote, ..

◀ **STROMSTÖSSE 2** | ... zum anderen auch Landtruppen (Bild). Die im Wortsinne energischen Fußsoldaten laden auch die berüchtigten Tesla-Spulen zur Verteidigung auf.



EXPLOSIV | Alarmstufe Rot 3 besitzt grundsätzlich einen viel weniger realistischen Look als **Tiberium Wars**, ohne bei Explosionen Abstriche zu machen.

„Wir haben uns viel mit dem Stil von Propaganda in der Sowjetunion, dem maoistischen China und Kuba auseinandergesetzt." Klar – der Stil von **Alarmstufe Rot 3** persifliert russische Ideologiereklame des Kalten Krieges aufs Feinste. Das setzt sich auch im Hauptmenü des Spiels fort, wo wir nun erstmals einen Demo-Level der Alliierten zu Gesicht bekommen. Die Aufgabe scheint simpel: Überprüfen Sie die sowjetischen Aktivitäten auf Kuba.

Amir Ajami wählt einen Commander aus. Warum das? „Grundsätzlich ist **Alarmstufe Rot 3** auf den kooperativen Modus ausgelegt. Du kannst jede verfügbare Mission zu zweit angehen, dich mit einem Freund oder einem zufällig gewählten Partner online treffen und loslegen, aber auch solo losspielen oder die Kampagnen fortsetzen." Spielt man aber mangels Freunden oder Internetverbindung alleine, steht je Fraktion einer von bis zu drei Kommandanten als Assistenz bereit.

Die Wahl fällt auf Major Giles, der sehr gern mit der Chronosphäre und den Tarnfähigkeiten der Alliierten hantiert. Dementsprechend hat er einen getarnten Mirage-Panzer auf Castros Insel platziert. In einem Umkreis um das Fahrzeug sind auch die eigenen Einheiten für den Gegner nicht als Feinde erkennbar, sodass Ajami gut daran tut, dem Mirage-Panzer zu folgen. „Das ist natürlich eine simple Implementation des kooperativen Spiels", ergänzt Corry. Drei lineare Kampagnen liefert **Alarmstufe Rot 3** mit – strategischer Modus oder eine Missionsauswahl wie bei **C&C 3** sind nicht geplant. Ähnlichkeit zu **Tiberium Wars**: Dieselben Schlüsselmomente für alle Fraktionen, sonst ein unterschiedlicher Kriegsverlauf.

Vor und während des Einsatzes flimmern immer wieder gefilmte Sequenzen über den Bildschirm. Das Team hat diese zu Demonstrationszwecken vorerst nur im hauseigenen Studio mit ein paar internen „Freiwilligen" aufgenommen – ins Profi-Studio geht's später. Doch bereits die am Set von Battlecast Primetime (siehe Kasten auf Seite 56) entstandenen Schnipsel zeigen, in welche Richtung der Alarm heult. Ein russischer Kommandeur witzelt mit radebrechendem Akzent über die Unfähigkeit der Amerikaner, Kommandeur Giles berichtet, jubiliert oder faucht,

Bitte lesen Sie weiter auf Seite 54

UMFRAGE

Wir wollten es genau wissen und fragten auf pcgames.de nach Ihrer Meinung zu C&C: Alarmstufe Rot.

In C&C 3 gibt es keine nennenswerten Wasser-Einheiten, in der Alarmstufe-Rot-Serie dagegen schon. Wie finden Sie das?

- Schiffe und U-Boote sind ganz nett, aber meist braucht man sie doch nicht. **47%**
- Auf vielen Karten machen Seeschlachten oder Küstenangriffe echt Spaß! **29%**
- Kreuzer, Flugzeugträger und U-Boote sind für mich ein echter Fun-Faktor. **18%**
- See-Einheiten sind komplett unnütz. **6%**

Was halten Sie vom generellen Humor der Alarmstufe-Rot-Serie?

- Ganz nett und mal etwas anderes, Kreatives. **55%**
- Spricht mich voll an! **25%**
- Wirkt auf mich eher albern. **20%**

Welche Fraktion spielen Sie bei Alarmstufe Rot am liebsten?

- Alliierte **55%**
- Sowjets **45%**

DER ROTE FADEN IN C&C

Rund 13 Jahre besteht Command & Conquer. Die Serie teilt sich in drei Universen, deren wichtigste Strategie-Spiele wir vorstellen:

Ein ebenso wertvolles wie aggressives Mineral wuchert am Ufer des Tiber. Dies ist der Auftakt der erbitterten Schlacht der GDI (eine Art NATO) ...

... und der Bruderschaft von Nod, einer Sekte um den charismatischen Anführer Kane. Dieser stirbt am Ende der GDI-Kampagne in seinem Tempel.

Doch seine Anhänger geben nicht auf: „Kane lebt im Tode!" Tatsächlich kehrt der Glatzkopf zurück und zofft sich erneut mit der GDI.

Dieses Schauspiel geht auch in **C&C 3 Tiberium Wars** weiter – Kane, totgeglaubt, quicklebendig. Neu: Aliens mit starker Tiberium-Affinität. Was genau sie wollen, verrät wohl das Add-on.

Das in Deutschland massiv geschnittene **Generäle** thematisiert den Konflikt zwischen der westlichen Welt, China und dem globalen Terrorismus.

Wichtiger als die weitergeführten Kampagnen im Add-on **Die Stunde Null** sind die Verbesserungen im Mehrspielermodus.

Gewinnt der Spieler aufseiten der Sowjets, zeigt die Endsequenz den jubelnden Stalin. Ein glatzköpfiger Gehilfe vergiftet dessen Tee und heißt Sie willkommen „bei der Bruderschaft von Nod". Nur ein Gag oder die echte Verbindung zwischen **Tiberium** und **Alarmstufe Rot**?

Die Allierten besitzen Tarnfähigkeiten, eine überlegene Marine (Kreuzer mit absurder Reichweite) und eine Spezialagentin, ironischerweise mit dem russischen Namen Tanya. Die Sowjets halten mit V3-Raketen, starker Luftwaffe und U-Booten dagegen.

Die Sowjets greifen Amerika an und benutzen dabei Gedankenkontrolle, um nahezu mühelos dort einzudringen.

Der Wahnsinn geht weiter: Im Add-on **Yuris Rache** bekämpfen Sie den ehemaligen Helfer der Russen und reisen quer durch die Zeit.



ULKIG | Führen Sie amüsant durch die Kampagne: Tanya (Kari Wührer, **Anaconda**) und General Carwille (Barry Corbin, **No Country for Old Men**).



WOLKIG | Wetterkontrolle gehörte zu einem der abgedrehten Features in **Alarmstufe Rot 2**.



DAS REICH DER AUFGEHENDEN SONNE

Die Entwickler sprechen von der technologisch fortgeschrittensten Fraktion mit vielen faszinierenden Möglichkeiten – zeigen wollen sie's noch nicht.

Produzent Amir Ajami ist großer Japan-Fan, verrät die PR-Managerin – und das merkt man den nur an der Wand („No photos, please!") zu besichtigenden Artworks für das Reich der Aufgehenden Sonne an.

Der Stil der Japaner weist einen deutlichen Manga-Einfluss auf. Unter den Zeichnungen befindet sich ein Bild einer jungen Dame mit violetten Haaren, die wohl das Äquivalent zu Tanya und Natasha darstellt. Die übrigen Bilder zeigen vor allem Fußtruppen, Samurai-artig, mit unterschiedlicher Bewaffnung. Besondere Aufmerksamkeit erringt ein Kämpfer, dessen kegelförmige Kopfbedeckung blaue Lichtstrahlen senkrecht auf den Boden um ihn herum wirft – ein Schutzmechanismus? Auch ein Krieger mit großer Plasma-Kanone und ein Samurai mit Lasersäbel zieren die Wände des Studios.

Worin besteht die Spezialität der Japaner? Produzent Chris Corry bezeichnet das Reich als am weitesten entwickelt. Er deutet an, dass die Kämpfer der Aufgehenden Sonne sich transformieren. Das lässt Raum für Spekulationen. Wird aus einem filigranen Roboter ein kompakter Panzer im Stile eines Kleinwagens? Lassen sich mehrere Einheiten zu einer größeren Kampfmaschine zusammensetzen? Wir vermuten anhand des bisher Gesehenen eine relativ simple Umschaltprozedur für einzelne Einheiten. Sie erinnern sich doch noch an Transformers, oder?

▲ **SEA WING** | Der Zwei-Mann-Gleiter schwingt seine Flügel besonders effektiv gegen Marine-Einheiten – und wird per Button selbst zum U-Boot.

▼ **TSUNAMI-PANZER** | Auch das Reich der Aufgehenden Sonne verfügt über Amphibienfahrzeuge.



DIE SOWJETS

Die Ausrüstung der Sowjets mag altmodisch aussehen – doch der Schein trügt. Nur weil kämpfende Bären und Zeppeline keine Nanotechnologie benötigen, sind sie noch lange nicht unterlegen.

Alarmstufe Rot 2

▼ **BULLFROG** | Der Transporter schickt mit seiner Zirkuskanone (!) eingeladene Truppen wieder an Land. Dabei guckt er ganz schon böse – übrigens weniger absurd, als es anmutet. Viele chinesische Armeen etwa malten Ihren Fahr- und Flugzeugen grimmigen Gesichter an.

▲ **KIEROV-ZEPPELINE** | Langsam sind die Luftschiffe, führen jedoch mächtige Sprengladungen mit sich.

▶ **BLECHBÜCHSE** | Die Tesla-Truppen schicken ihre Megavolt gen Gegner und nutzen die Ladung auch, um die Tesla-Spulen der Basisverteidigung aufzuladen.

▶ **NATASHA** | Kämpfte in **Alarmstufe Rot 2** noch der verrückte Ivan als Spezialeinheit für die Sowjets, hat man sich nun auch rund um den Ural auf eine gut aussehende, bauchfreie Agentin geeinigt.



DIE ALLIIERTEN

Eine Mischung aus westlicher Militärtechnologie und Tarnfähigkeiten zeichnen die westlichen Mächte aus.

CHRONO-CHRONIK | Bereits in **Alarmstufe Rot 1** (links) und **2** teleportierten die Alliierten Einheiten quer über die Karte.

▶ **CHRONOSPHÄRE** | Die übliche Erklärung von wegen Riss im Raum-Zeit-Kontinuum und so. Toll daran: Können Sie nutzen, um mit Gebäuden Ihre Einheiten zu teleportieren. In **Alarmstufe Rot 2** ernteten Chrono-Sammler übrigens eigenständig mit dieser Technologie.

▶ **MIRAGE-PANZER** | Schießt natürlich, wie es jeder Panzer tut. Viel spannender: Hat um sich herum ein Tarnfeld, das eigene Einheiten wie Verbündete des Gegners erscheinen lässt.

▼ **CENTURY BOMBER** | Riesige Tragflächen bringen gewaltige Bomben unter, die großflächig Schaden anrichten. Das Gegenstück, den Präzisionsbomber, haben die Alliierten ebenso im Arsenal.

▶ **ZERSTÖRER** | Bildeten in den Vorgänger-Spielen eine wichtige Basis – wendiger und flexibler als die riesigen Kreuzer. Und natürlich günstiger.

▲ **BMT** | Der Transportpanzer erlaubt Ihnen die Stationierung Ihrer und verbündeterer Infanterie für den sicheren Transport übers Schlachtfeld. Sehr nützliches Spielzeug für Rush-Taktiken.

◀ **EISERNER VORHANG** | Das Spezialgebäude in bester Kalter-Krieg-Rhetorik verleiht Ihren Einheiten für eine gewisse Zeit Unverwundbarkeit. Extrem nützlich und ein echter **Alarmstufe Rot**-Klassiker.

▶ **TESLA-PANZER** | Macht genau das, was er schon immer gemacht hat: ein kurzes „Brz" und dann den Gegner zu Altmetall.

◀ **CONSCRIPT** | Die sowjetischen Rekruten kämpfen primär mit einer AK 47 (natürlich ist die Abbildung eine **Alarmstufe Rot**-Interpretation davon) und im Bedarfsfall mit Molotowcocktails.



ZUM STÄDTELE HINAUS | Der Comic-Look von Alarmstufe Rot 3 zeigt sich besonders an Fahrzeugen und Zivilgebäuden.

DIE NEUE ENGINE

EALA überarbeitet SAGE, den betagten Grafik-Motor der vergangenen C&C-Spiele. Ein Überblick:

- Statt vorgerenderter Zerstörungsanimationen kommt ein echtes Physik-System zum Einsatz.
- Hardware-Physik gibt es nicht, das halten die Entwickler aber für denkbar, wenn Nvidia die Chips auf den Grafikkarten verbaut.
- Über Direct-X-10-Unterstützung grübeln die Programmierer noch, es scheint jedoch wahrscheinlich.
- Die Schatten-Darstellung, ein altes SAGE-Problem, wird verbessert.
- Die neue Engine unterstützt Mehrkern-CPUs deutlich besser.
- Das Wasser wird überarbeitet.

dass es eine wahre Freude ist. Die Produzenten sprechen von „über einer Stunde" Videosequenzen, manche Quellen gar von 190 Minuten. Nun – bei allem Respekt vor den Sternchen, die sich Electronic Arts vor die C&C-Kamera zerrte: Trotz Jennifer Morrison und Tricia Helfer schienen die Videos von Tiberium Wars teilweise recht zäh und fanden nicht immer die Balance zwischen Action und Dialogen, Trash und ernster Science-Fiction. Fehler, die Chris Corry und Amir Ajami nicht wiederholen wollen. „Ja, die C&C 3-Sequenzen waren zu geschwätzig, das wird besser." Ein weiterer Pluspunkt: In den Videos kennen Schreiber und Regisseur keine Hemmungen, es darf gnadenlos übertrieben und geblödelt werden, weil sich Alarmstufe Rot weit weniger ernst nimmt als das Tiberium-Universum.

Zurück nach Kuba! Amir Ajami fährt mit seinen amphibischen Assault-Destroyer-Schiffen (Zerstörern) dicht dem Commander hinterher, da mahnt dieser zur Vorsicht, weil feindliche Truppen im Anmarsch sind. Tatsächlich: Ein U-Boot kurvt an der Küstenlinie entlang, wenig später ein Bullfrog-Transportschiff. Der Clou: In die Fähre kriegen Sie Ihre Einheiten zwar leicht hinein, heraus kommen sie jedoch nur über eine riesige Kanone (!) am Heck des Schiffes, welche die Einheiten herausschießt wie mit einem Zirkustrick. Und als wäre das nicht bizarr genug, schleudert der Ochsenfrosch keine normalen Fallschirmjäger in die Lüfte, sondern kampfbereite Bären.

Bizarr, albern? Ja – eben volle Dröhnung Alarmstufe Rot. Da sich die Luftikus-Petze verziehen, zie-

ROT FÜR DIE WELT

Alarmstufe Rot 1 und 2 spielten fast auf der gesamten Erde und führten schließlich gar auf den Mond. Wie sieht es beim dritten Teil aus?

NEW YORK, NEW YORK | Command & Conquer 3 begann mit dem Konflikt zwischen GDI und Nod in den USA, Alarmstufe Rot 2 zelebrierte eine russische Invasion. Wir sind sicher: Auch in Alarmstufe Rot 3 wird in Nordamerika gekämpft.

CUBA MISSILE CRISIS | Die gezeigte Beispielmission spielt auf dem kommunistischen Eiland in der Karibik.

ALTES EUROPA | Konzeptzeichnungen an einer Wand zeigen klischeeträchtige deutsche Bauten, zu denen jodelnde Bajuwaren passen würden. „Heidelberg", heißt es. Ebenfalls entdeckt: Amsterdam und die ukrainische Hafenstadt Odessa.

GRIECHENLAND | Durchgesickert: Alarmstufe Rot 3 verschlägt Sie auch nach Mykonos, eine griechische Urlaubsinsel. Warum? Vielleicht wollen die Entwickler Parallelen zur griechischen Mythologie ziehen. Das wäre aber verdammt abgedreht. Andererseits, was ist zu bizarr für Alarmstufe Rot?

BACK IN JAPAN | Ein sicherer Schauplatz ist der legendär-malerische Mount Fuji – wir halten aber auch Großstädte im Fernen Osten für extrem wahrscheinlich.

MOSKAU, MOSKAU | Die St.-Basilius-Kathedrale am Roten Platz in Moskau ist eine starke Inspiration für viele Gebäude der Sowjets. Und natürlich beginnt Alarmstufe Rot 3 mit einem Angriff auf Moskau.

PC GAMES VOR ORT

Bei Electronic Arts in Los Angeles entstehen alle Command-&-Conquer-Spiele und die Aufzeichnungen für den C&C-Battlecast. Wir waren dabei!



▲ **INDOKTRINIERT** | Die intensive Beschäftigung mit **Alarmstufe Rot** merkt man an jeder Ecke und jedem Arbeitsplatz.

INTERVIEW MIT **LOUIS CASTLE**

„Bald fallen dir die bizarrsten Dinge ein."

PC Games: Ist es für einen Designer einfacher, an einer abgedrehten Marke wie **Alarmstufe Rot** zu arbeiten?

Castle: „Natürlich ist die Arbeit an **Alarmstufe Rot** etwas heiterer. Unser ursprüngliches Ziel war es, eine fiktive Parallelwelt zu erschaffen, wo die ganzen verrückten Ideen des Kalten Krieges tatsächlich Wahrheit wurden. Das ermöglichte es uns auch, mit Verschwörungstheorien zu spielen, ohne in den typisch-düsteren Orwell'schen Szenarien zu landen."

PC Games: Delfine und Kühe als Einheiten in einem Echtzeit-Strategiespiel ... auf solche Ideen kommt man doch nicht beim Meeting! Wo nehmt ihr eure Einfälle her?

Castle: (lacht) „Tatsächlich enstpringt ein Großteil der Technologie realen Überlegungen des Kalten Krieges – was für eine wahnsinnige Zeit! Science-Fiction und ein wenig weitere historische Forschung führten zu weniger verrückten Ideen. Und wenn man erst mal drin ist, fallen einem die extremsten Dinge ein."

PC Games: Wen würdest du mit dem Budget einer richtigen Hollywood-Produktion für die **C&C**-Videos anheuern?

Castle: „Ich würde mit dem besten Regisseur, Autor, Produzenten und Special-Effects-Designern anfangen! Die Schauspieler sind sehr wichtig, aber die Qualität und Wertigkeit einer Produktion hängt gewaltig von den Menschen außerhalb des Bildes ab. Ich bin echt erstaunt, was für gute Resultate wir mit unserem Budget und unseren engen Zeitfenstern erzielen. Mit mehr Zeit und Geld würden wir stundenlange Sequenzen drehen, die es mit Kino und Fernsehen aufnehmen könnten."

PC Games: Tanya rockt Lara Croft weg, weil ...



LOUIS CASTLE war Mitgründer der Westwood Studios, die unter anderem **Dune 2**, **C&C**, **Blade Runner** und **Lands of Lore** entwickelten.

Castle: „... sie eine heiße Superheldin ist, die erst aufräumt und dann Fragen stellt – perfekt für den Kalten Krieg."



NEUZUGANG 1 | Der Pokal für das „Beste Strategiespiel 2007" bei den 11th Interactive Achievement Awards ging an **Tiberium Wars** und ziert die Kulissen.

NEUZUGANG 2 | Für die Aufzeichnung des „Red Thursday", der „rote Donnerstag", an dem die Ankündigung von **Alarmstufe Rot 3** stattfand, symbolisierten diese blitzenden Kugeln ... richtig, Tesla-Spulen!

BILDSCHIRMTODE | Die Crew schließt vor dem Dreh regelmäßig Wetten ab, welcher Monitor als Erstes den Geist aufgibt.



▲ **KOMMANDOZENTRALE** | Für eine Aufzeichnung von Battlecast Primetime werden ein fünfköpfiges Team und eine Menge Equipment benötigt. Letzteres zeichnet jeden Versprecher der Moderatoren auf.

▲ **AM SET** | Raj Joshi (Produzent, links) und David Silverman (rechts) mit Christian Burtchen: „Sonst klappt immer alles bei der ersten Aufnahme. Wir bauen nur für dich Mist, damit's authentischer wirkt."

hen die Alliierten weiter und sehen eine sowjetische Basis. Menschen in merkwürdigen Blechbüchsen wandeln auf hohe Metalltürme zu. Blitze zucken. „Das sind die Tesla-Trooper, die wie bereits im Vorgänger Tesla-Spulen aufladen können." Mit diesen Starkstrom-Blitzen haben die Russen bereits seit **Alarmstufe Rot** Spaß, sodass die Einheiten-Designer Tesla-Waffen gern auf alle möglichen Einheitentypen pfropfen.

Unbehelligt zieht die getarnte Truppe weiter zum Ziel, zu unserer sowjetischen Basis am Rande eines Baseball-Stadiums. Die ist merkwürdigerweise unbewacht und damit im Nu nur noch Pixelmüll – doch dann geschieht es. Die Sport-Arena öffnet sich und aus der Kluft im Baseball-Feld erhebt sich ein riesiger Kierov-Zeppelin. Der russische Widersacher spöttelt per Video-Einblendung über die naiven Amerikaner und kündigt an, die mit 50-Megatonnen-Bomben beladenen Luftschiffe auf amerikanische Städte zu schicken – Operation „Grand Slam".

Wie hält Amir den ersten Zeppelin auf? In der oberen linken Ecke zeigt das Interface neben dem Bild des Commanders ein paar Befehle – Amir wählt „angreifen" aus und platziert den Zielcursor auf dem Kierov. Schon schickt der Major Flugzeuge, um die Angreifer vom Himmel zu holen. Indes gibt es für Amir per Skript ein mobiles Baufahrzeug, das sich an Land wie im Meer aufbauen lässt und den Startpunkt der Basis darstellt. Aus der Kaserne stiefeln Soldaten mit dem eigenwilligen Namen Peacekeeper, um sich gegen angreifende russische Rekruten zur Wehr zu setzen. Die zwei Basis-Einheiten der Fraktionen gehen aufeinander los – das klingt unspektakulär, doch bereits hier zeigt sich ein neuer Weg, den **Alarmstufe Rot 3** geht. „Wir hatten in **Command & Conquer 3 Tiberium Wars** sowohl Einheiten ohne sekundäre Funktion als auch Einheiten, die über zwei, drei, vier verschiedene Spezialaktionen verfügten. In **Alarmstufe Rot 3** hat dagegen jede Einheit eine primäre und sekundäre Fähigkeit, der Spieler kommt ohne Micromanagement nicht aus." Das heißt: Zunächst haben die vier alliierten Soldaten gegen zwei Sowjets keine Chance, weil diese mit ihrer AK 47 auch auf größere Distanz deutlich mehr Schaden anrichten. Nutzt Amir aber die Schild-Fähigkeit der Söldner, rücken diese den Russen, langsam, aber geschützt auf die Pelle – nah genug, um mit ihren Shotguns empfindlichen Schaden anzurichten. Doch jetzt entdeckt der Gegner die Fähigkeit seiner Truppe: Molotowcocktails, gegen welche


CHRIS CORRY ist Ausführender Produzent, AMIR AJAMI (rechts) ist Produzent bei EALA.

INTERVIEW MIT **CHRIS CORRY UND AMIR AJAMI**

„Es fühlt sich an wie ein Action-Spiel."

PC Games: Habt ihr eurer Meinung nach Fehler in **Command & Conquer 3** gemacht? Und was für Lehren habt ihr daraus für **Alarmstufe Rot 3** gezogen?

Ajami: „Ja, klar. In **Alarmstufe Rot 3** haben wir uns früh auf die Wichtigkeit von Truppenzusammenstellungen und Micromanagement konzentriert. Das haben wir in der Entwicklung von **C&C 3** vernachlässigt."

Corry: „Bei **C&C 3** haben wir sehr viel Wert auf ein schnelles und flüssiges Spiel gelegt. In **Alarmstufe Rot 3** fahren wir die Geschwindigkeit ein wenig zurück. Dadurch ist es auch schwieriger zu rushen, erst recht mit nur einem Einheitentyp. Auch fortgeschrittene Spieler werden aber mit den Möglichkeiten ihren Spaß haben!"

Ajami: „Du hast eine primäre und eine sekundäre Fähigkeit für deine Einheiten. Dadurch fühlt es sich weniger wie ein Strategiespiel an, sondern mehr wie ein Action-Spiel, in dem du zeitgleich mehrere Figuren steuerst."

PC Games: Was könnt ihr über die drei Fraktionen in **Alarmstufe Rot 3** verraten?

Corry: „Die Sowjets kämpfen nach alter Schule, nutzen Zweite-Weltkriegs-Technologie. Die Alliierten hingegen sind moderner und anspruchsvoller. Sie erfüllen die Vorstellung, die wir vom heutigen Militär haben. Die dritte, neue Fraktion, das Imperium der Aufgehenden Sonne, stellt die mit Abstand futuristischste Fraktion dar. Ihr Stil ist von Anime-Einflüssen geprägt und verfügt über Einheiten, die sich transformieren können. Das ist die volle Ladung Science-Fiction!"

die Alliierten-Schilde wenig Sinn stiften. So rekrutiert Amir stattdessen Wachhunde („genial gegen Infanterie!"), die mit ihrer Spezialaktion Bellen Einheiten im Umkreis in Schockstarre versetzen. Doch hier ist filigranes Vorgehen angesagt, denn auch eigene Einheiten sind von dem markerschütternden Lauten betroffen. „Jeder Spieler muss Micromanagement betreiben und seine Truppe mischen, wenn er halbwegs erfolgreich sein will", erklärt Corry, „aber es ist noch mal ein ganzes Ende zugänglicher als in **Tiberium Wars**."

Unterdessen zieht schon der zweite Zeppelin gen Amerika – ein riesiges Tragflügelboot setzt dem Flug ein jähes Ende. „Für die Einheiten und für den generellen Stil haben wir wieder sehr viel Nachforschung betrieben und sind dabei auf solche Konstruktionen gestoßen." Indes hat das Schiff auch einen Nachteil: Es richtet seine Kanonen lediglich in die Lüfte, zieht aber gegen die anrückenden Tesla-Boote der Russen klar den Kürzeren. Indes: Ein weiterer Zeppelin, der sich von einem Fußballstadion aus aufmachen möchte, ist noch aufzuhalten – nur stehen auf dem Weg mächtige Apokalypse-Panzer der Russen.

Diese zerbröseln zum einen feindliche Einheiten mit ihren Geschützen, verfügen zum anderen aber auch über einen Magneten, der Gegner unweigerlich zum an der Front montierten Shredder zieht. Trotz etlicher Guardian-Panzer hat Amir seine Probleme, aufs letzte Feld zuzusteuern – bis er eine Zeitbombe (ja, die heißt wirklich so) zur Verfügung bekommt. Diese beseitigt unter herrlichem russischen Fluchen die kubanische Sowjet-Basis – Mission erfolgreich!

So abgefahren der Havanna-Trip auch war, einige Fragen bleiben uns. Wenn man eine Mission wie diese kooperativ spielt, langweilt sich dann nicht einer der beiden? Und ist es nicht grundsätzlich viel

MEER ERLEBEN: DIE WASSERWELT

HERR DER ELEMENTE | Es scheint die naheliegendste Lösung, gegen Schiffe einfach aus der Luft vorzugehen. Doch das wäre zu leicht – dementsprechend besitzen viele Boote besonders gute Antiluftwaffen gegen Tragflächenbomber wie diesen.

ROHSTOFFE GESUCHT | Wie genau Rohstoffe gesammelt werden, ist noch nicht bekannt, es soll aber „einfacher sein" und auch im Wasser stattfinden. Ein Hinweis auf Ölquellen wie in **Alarmstufe Rot 2**?

Alarmstufe Rot 2

VERWÄSSERT | Zu den Sekundärfunktionen der Schiffe und den Marine-Einheiten der Allierten (außer Assault Destroyer) und des Imperiums schweigt sich EALA noch aus. Unser Vorschlag für das Sonnen-Reich sind Schiffe, die sich bei Bedarf einfach in Flugzeuge verwandeln.

WIR LIEBEN FLIPPER | Auf Nachfrage bestätigt: Delfine bevölkern wieder die Ozeane. Die Meeressäuger hatten im Vorgänger Sprengstoff umgeschnallt.

Alarmstufe Rot 2

WASSER MARSCH

Wie sieht es aktuell im Genre mit Marine-Einheiten aus?

Company of Heroes
Kommt ohne See-Einheiten aus. Gekämpft wird in der Luft, aber primär mit Panzern, Halbkettenfahrzeugen und Soldaten.

Die Schlacht um Mittelerde 2
Bietet Schiffskämpfe an, die sich im Verhältnis zum sonst spektakulären Spiel aber vergleichsweise zahm anfühlen.

Age of Empires 3
Hat eine Fülle an Schiffen, auf denen sogar Einheiten produziert werden können. U-Boote fehlen dabei natürlich.

Supreme Commander
Erlaubt den Bau einiger Gebäude im Wasser, bietet amphibische Einheiten und eine komplette Marine mit allem Drum und Dran.



ALLZEIT GUT GEBAUT | Hier gut zu sehen: Basis-Gebäude wie Kraftwerke errichten Sie sowohl an Land als auch im Wasser.

PER GEWINNSPIEL ZUR BETA

Wir verlosen fünfmal Kanes Rache, das Add-on für Command & Conquer 3. Darin enthalten: ein Beta-Key für Alarmstufe Rot 3.

Beantworten Sie für die Teilnahme einfach folgende Frage:
Von welchem Spruch macht Tanya in **Alarmstufe Rot 2** exzessiv Gebrauch?

A) Shake it, Baby!
B) Just do it.
C) Take it easy.
D) Make it happen.

Teilnahmebedingungen: Um mitzumachen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage"). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der Computec Media AG und der Electronic Arts GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss: 25. März 2008.

einfacher, mit einem Menschen zu spielen als mit KI-Assistenz? „Nun, dieses Szenario ist natürlich eine starke Vereinfachung – später werden beide Spieler deutlich mehr zu tun haben", beschwichtigt Chris Corry. Amir Ajami fügt hinzu, dass „es durchaus möglich ist, dass der kooperative Modus in **Alarmstufe Rot 3** einfacher ist als das Solo-Spiel. Wenn das am Spaß nichts ändert, stört uns das nicht. Anderenfalls haben wir natürlich die Option, da am Balancing etwas zu drehen." Neben der bereits in **C&C 3** integrierten Sprachübertragung erleichtern geschickte Befehlsketten wie in **Unreal Tournament 3** das Teamplay. Ebenfalls dabei: gemeinsame Sichtbereiche und die Möglichkeit, Einheiten an den Partner zu übergeben, sofern diese den Weg zu seiner Basis schaffen. Geldtransfer ist nicht vorgesehen.

Woher kommen die Rohstoffe, die in der Mission wie von Geisterhand auf dem Konto landeten? Betretenes Schweigen, gefolgt von einer Ankündigung, dass das Ressourcen-Sammeln ohne Erzfelder auskommt und auch im Wasser stattfindet.

Wie schaut es bei drei Fraktionen – Informationen zu den einzelnen Einheiten auf Seite 52/53 – mit dem Balancing aus? Chris Corry weiß, wohin die Frage zielt. „Ja, der Mehrspielerstart von **Tiberium Wars** war… steinig. Deswegen schreiben wir für **Alarmstufe Rot 3** auch den Netzcode um und sichern das Balancing mit einer Public-Beta ab." Keys dafür enthält übrigens jede Packung von **Kanes Rache**, das wir fünfmal verlosen (siehe Kasten oben). Und was ist mit Yuri? Schließlich lehrt die **C&C**-Geschichte, dass kaum ein Bösewicht endgültig verschwindet. Corry und Ajami tauschen einen vielsagenden Blick aus, Ajami meint, dass man tatsächlich nicht wissen könne, ob … ein Schelm, wer da nicht ans Add-on denkt. Aber wer erwartet von **Alarmstufe Rot** denn keine Schelmereien?

FEUER MARSCH! | Die Bewaffnung der Marine ist vielfältig. So warten die sowjetischen Stingrays mit Tesla-Ladungen auf, während Bullfrog-Transportschiffe konventionelle Patronen in die Lüfte schicken und der Dreadnaught Raketen ver- und Flugzeuge abschießt.

UNTER DEM MEER | Tarnung stellt in **C&C** einen wichtigen Vorteil dar – da machen sich die Akula-U-Boote der Russen praktisch. Außerdem schauen Sie so schön böse.

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Die Auffassung, dass **Alarmstufe Rot 3** sich eher wie ein Action-Spiel anfühlt, teile ich nicht – und das ist auch gut so, denn spätestens dann würde mein Strategenherz roten Alarm schlagen! Die Ausrichtung auf grundsätzlich eine sekundäre Fähigkeit mag simpel anmuten. Doch damit konzentrieren sich die Entwickler ganz deutlich auf das „Leicht zu lernen, schwer zu meistern"-Prinzip, was für mich gute Strategiespiele auszeichnet. Kooperativer Modus und See-Einheiten scheinen ein guter Weg zu einem abwechslungsreichen Spiel. Wenn **Alarmstufe Rot 3** die Tugend von **Tiberium Wars**, geniale Einheiten, berücksichtigt und dafür die Schwächen bei Kampagne und Story ignoriert, wird dieser Winter ein Spaß. Ich warte derweil auf die Ankündigung der dritten Fraktion und eine Session im kooperativen Modus.

ENTWICKLER: **Electronis Arts Los Angeles**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **November 2008**



GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling
Bestell-Hotline: 022 36 / 848 0

SPIEL. SATZ. SIEG!

KAUFEN SIE BEIM MEHRFACHEN TESTSIEGER !

z.B. GAMESTAR 04/07 „schnell und leise zum Testsieg“ und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem ...Gaming PC den Gesamtsieg“. Fazit: „Tolles Spielepaket“

z.B. VISTA MAGAZIN 09/07 „... Kaufen, wenn Sie schon immer einen sehr gut verarbeiteten, leisen und leistungsfähigen Komplett-PC ...haben möchten.“

z.B. PC MAGAZIN 01/08„ ..sehr gut ausgestattet, rasend schnell, in tolle Gehäuse gekleidet .. . Er ist schneller. .., verfügt über bessere Serviceleistungen und ist geradezu liebevoll verarbeitet.

z.B. Windows Vista 01/08„ ..an der hervorragenden Verarbeitung müssen sich die anderen ... messen lassen. Leise, aber leistungsfähig und schnell.

Silentium 8800GT

Intel Core 2 Duo 6750 2,67GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
Mainboard Intel 945 GC
250 GB Samsung SATA HD 8MB
512 MB GeForce 8800 GT XFX
20x Samsung SATA Brenner 203B
400W be quiet! Netzteil
Combat Ready Gehäuse rot

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

699.99

Silentium 8800GTS

Intel Core 2 Duo 6750 2,67GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
Mainboard Intel 945 GC
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GTS G92 neu!
20x Samsung DVD Brenner 203B
400W be quiet! Netzteil
Combat Ready Gehäuse schwarz

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

799.99

Silentium 8500

Intel Core 2 Duo 8500 3,16GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Mainboard Intel P 35
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GTS G92
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W be quiet! Netzteil
Combat Ready Gehäuse silber

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

899.99

Q6600 @ 3,2 GHz

Core 2 Quad Q6600@3,2GHz
2048 MB DDR2-1066 Mushkin
Mainboard Intel P35 by OC Team
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GTS G92 EVGA
20x Samsung SATA Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Thermaltake Armor jr. by OC Team

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1069.99

Silentium PC

Alle Combat Ready PCs sind flüsterleise. Insbesondere die beliebten Gaming Gehäuse von Thermaltake, Coolermaster und Silverstone profitieren von unseren Geräuschreduzierungmaßnahmen. Laut war gestern. In Kürze finden Sie Meßergebnisse aus unserem Testlabor zu allen PCs auf unserer Homepage mit Angaben zur Lautstärke in dB und sone. Darauf können Sie sich verlasssen.
Immer wieder lobt die Fachpresse die geringe Lautstärke. Auszug aus dem VISTA Magazin 10/07: „Kein anderer PC im Testfeld arbeitet so leise wie das Modell aus dem Hause Grey Computer. Mit 0,4 Sone im Leerlauf und 0,9 Sone ist der PC noch einen Tick leiser.... macht einen exzellent verarbeiteten Eindruck... Hersteller manch teurer Komplett PCs könnten sich hier eine Scheibe abschneiden.“

3D Gamer Upgrade Garantie

Nur bei uns erhalten Sie diese einzigartige für Gamer konzipierte Garantie, die spätere Aufrüstungen vereinfacht:
„Im Kaufpreis eines Combat Ready PC ist die 3D Gamer Upgrade Garantie enthalten: Sie gilt für CPU, Speicher und Grafikkarte. In den ersten 6 Monaten nach Kauf zahlen Sie nur die Differenz der aktuellen Komponenten-Verkaufspreise.“

Silentium Q6600

Core 2 Quad Q6600 2,4GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Mainboard Intel P35
750 GB Samsung SATA HD 32MB
512 MB GF 8800 GT G92 XFX
20x Samsung SATA Brenner 203B
550W be quiet! Netzteil
Thermaltake Armor jr. by OC Team

60 Monate Garantie
einzigartige 3D Gamer Upgrade Garantie auf CPU,RAM und Grafik, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht

999.99

Q66@3,2 88GT SLi

Core 2 Quad Q6600@3,2GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
Mainboard 780i Nvidia SLI
500 GB Samsung SATA HD 16MB
2x 8800GT 512 MB SLi Verbund
20x Samsung DVD Brenner 203B
700W be quiet! Netzteil
Sharkblack mod by OC Team

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1399.99

QX9650 @ 4,0GHz

Silentium Liquid Extreme
Quad Core Ex. QX9650@4.0GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
nVidia 780i SLI Board neu!
750 GB Samsung SATA HD 32MB
512 MB GeForce 8800 GTS EVGA
20x Samsung SATA DVD Brenner
700W be quiet! Netzteil
Shark mod by OC Team

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

2349.99

DEUTSCHLANDS FÜHRENDE

Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen. VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

Tel.: 0 22 36

Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert !



Q66@3,2 GTX

Core 2 Quad Q6600@3,2GHz
2048 MB DDR2-1066 Mushkin
Mainboard Intel P35 by OC Team
750 GB Samsung SATA HD 32MB
768 MB GF 8800 GTX XFX
20x Samsung SATA Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Thermaltake Shark by OC Team

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1299.99

Q66@3,2 GTS G92

Core 2 Quad Q6600@3,2GHz
2048 MB DDR2-1066 Mushkin
Mainboard Intel P35 by OC Team
250 GB Samsung SATA HD 32MB
512 MB GF 8800 GTS EVGA
20x Samsung SATA Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Combat Ready Gehäuse Black

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

999.99

Wolfdale @3,6GHz

Intel Core 2 Duo 8400 3,6GHz
4096 MB DDR2-1066 Mushkin
Mainboard Intel P35
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GT XFX
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W be quiet! Netzteil
Combat Ready Gehäuse Red

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

999.95

Garantierter 3D Benchmark

Ab sofort finden Sie online zu allen unseren Gaming PCs einen garantierten Leistungswert unter futuremark 3DMark 06.

Kameleon Option

Wir bieten Ihnen einige Gehäuse in allen Farbtönen nach RAL Farbtabelle an (Lieferzeit beachten). Einige Thermaltake, Silverstone und Coolermaster Gehäuse in verschieden Farben sind ab Lager verfügbar: weiss, rot, caesium.
Wir liefern Ihnen ab Lager ohne Aufpreis unsere Combat Ready Gehäuse (neben schwarz und silber) auch in rot und weiss.
Die Review Seite „Orthy.de - Wissen was läuft“ : „Combat Ready“ - ein Hersteller für Individual-Systeme, die man sich im Shop schön konfigurieren kann, ...allerdings auch in peppigen Farben. Die Verarbeitung ist erstklassig, der Preis liegt für einen 1000€-Rechner nur rund 30 bis 40€ höher als wenn man sich die Komponenten selbst kauft. Man bekommt dafür aber auch einen „3-Jahre-Abholservice“ und 5 Jahre Garantie.“

Q66 @ 3,6GHz

Silentium Liquid by Innovatek
Quad Core Q6600@3,6 GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
nVidia 780i SLI Board
750 GB Samsung SATA HD 32MB
768 MB GeForce 8800 GTX EVGA
20x Samsung SATA DVD Brenner
550W be quiet! Netzteil

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1699.99

Kompetenz

Wir sind seit 1995 gerne für unsere Kunden da!

Q66@3,6 GT SLi

Silentium Liquid by Innovatek
Quad Core Q6600@3,6 GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
nVidia 780i SLI Board
750 GB Samsung SATA HD 32MB
2x 8800GT im SLi Verbund XFX
20x Samsung SATA DVD Brenner
700W be quiet! Netzteil

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1799.99

Silentium QX9650

Intel Quad Core QX9650 @ 3,0GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
ASUS P5N-E SLI Mainboard
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GeForce 8800 GTS New
20x Samsung DVD Brenner 203B
700W Be Quiet Netzteil
Sharkmod by OC TEAM

60 Monate Garantie
einzigartige 3D Gamer Upgrade Garantie auf CPU,RAM und Grafik, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht

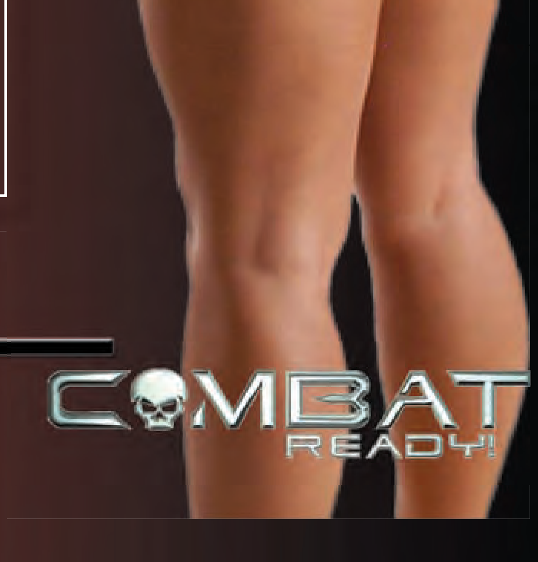
1899.99

HIGH END PC MANUFAKTUR!

8 48-0

inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandversand!

COMBAT-READY.DE
Besuchen Sie auch unser Forum - inkl. Kaufberatung und Tips.



INDIAN SUMMER | Im Gebiet des Moguls Praphat begegnen Sie wie im Hauptspiel lokalen Einwohnern, die Sie um Hilfe bitten.

WASSERPFADE | Wasserquellen erschließen Sie mit Brunnen. So sichern Sie Ihre Wirtschaft in der Trockenzeit.

IDYLLISCH | Die Tempel und Gebäude im indisch angehauchten Stil zeigen die ganze Pracht der **Siedler**-Engine.

Von: Christian Burtchen

Versteckt im Quartalsbericht kündigte Ubisoft die erste Erweiterung für Die Siedler 6 an. Jetzt haben wir für Sie Probe gespielt.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

Die Siedler: Reich des Ostens

Ein Buchmacher würde wohl kaum Wetten darauf abschließen lassen, ob es zu einem neuen **Die Siedler**-Teil Erweiterungen gibt. Schließlich hat seit dem zweiten Teil jede **Siedler**-Folge Zusatzmissionen oder -kerlchen spendiert bekommen. Rekordhalter ist übrigens **Die Siedler 4** mit drei Erweiterungen, das ist schon beinahe **Die Sims 2**-Niveau. Der eigenen Tradition entsprechend, hat Ubisoft nun auch die erste Mission-CD für **Aufstieg eines Königreichs** angekündigt.

Während das ebenfalls von Ubisoft vertriebene **Anno 1701**-Add-on **Der Fluch des Drachen** lediglich eine Kampagne, neue Spielercharaktere und Schmuckelemente in die Spielerkontore schiffte, bietet **Reich des Ostens** eine Fülle an Änderungen (siehe Kasten rechts). Diese sind nicht nur kosmetischer Natur, sondern setzen auch die Wuselschrauben an Gameplay-Defiziten von **Die Siedler 6** an.

Die Geschichte in **Reich des Ostens** erzählt vom Mogul Praphat. Dessen Reich Hidun (wer findet das Anagramm?) leidet bitter, weil weder Nachrichten noch Güter bis dorthin vordringen. Natürlich ist es Ihre Aufgabe, zusammen mit der neuen Heldin Saraya im Osten wieder blühende Landschaften zu errichten.

Allerdings ist die neue Klimazone etwas tückischer und verlangt mehr Planung als im Hauptspiel. Kümmern Sie sich dort in Nordeuropa „lediglich" darum, einen erquicklichen Vorrat für lange Winterabende anzuhäufen, schmeißt die Regenzeit in Asien gleich Ihre Logistik durcheinander, weil viele Wege nicht mehr passierbar sind. In der Trockenzeit hingegen mangelt es oft an Wasser, um die Wirtschaft am Laufen zu halten.

Optisch und akustisch bleiben die Siedler auf dem gewohnt hohen Niveau, die preisgekrönte Grafik und Musik dürfte auch in östlichem Ambiente Verzückung auslösen. Bleibt die Frage, ob der Hauptkritikpunkt an **Die Siedler 6**, die teilweise sehr träge Kampagne, wirklich beseitigt wird – Ubisoft jedenfalls gelobt Besserung (siehe Interview rechts). Unser Eindruck beim Anspielen: Die Richtung stimmt jedenfalls. ❑

ERSTEINDRUCK
Christian Burtchen



Super, der Geologe ist zurück! Aber: Auch wenn ich die Ideen in **Reich des Ostens** grundsätzlich begrüße, die Erfahrung mit den Siedlern lehrt, auf die Euphoriebremse zu treten. Ehe ich nicht wirklich viel Zeit im mittelalterlichen Bollywood-Flair verbracht habe, bleibe ich daher verhalten optimistisch. Automatisierbarer Handel und eine etwas komplexere Infrastruktur klingt für eine Mission-CD schon gut – was kommt dann erst beim Add-on?

ENTWICKLER: **Bluebyte**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **März 2008**

MADE IN INDIA | Sie beschützen Handelsposten und -routen im fernen Indien mit wirtschaftlichen und militärischen Mitteln.

HELDENHAFT | Die östlichen Abenteuer bestreiten Sie mit der neuen Heldin Saraya.

IM OSTEN VIEL NEUES

Ubisoft und Bluebyte sprechen bei Reich des Ostens lediglich von einer Mission-CD. Dafür sind die angekündigten Neuerungen durchaus üppig!

Neue Heldin: Saraya
Die Tochter des indischen Großmoguls Praphat ist nicht nur schön anzuschauen, sondern liefert frei Haus ein heroisches Konjunkturprogramm mit. So darf sie Tribute von anderen Fraktionen einfordern und vergünstigt den Bau des Handelspostens.

Neues Gebäude: Handelsposten
Sie fanden es genauso nervig wie wir, ständig Ihren Helden in umliegende Dörfer galoppieren zu lassen, um Handel zu betreiben? Dann freuen Sie sich darüber, dass der Handelsposten den regelmäßigen Güterverkehr nun automatisch für Sie übernimmt!



Neuer Beruf: Geologe
„Yippeh!", schrie der knuffige Pixelforscher in **Die Siedler 2**, wenn er auf Rohstoffe stieß. Von vielen Fans gefordert, kehrt der Gelehrte wieder zurück und sorgt dafür, dass auch vermeintlich erschöpfte Steinbrüche, Minen und Brunnen doch wieder neue Vorkommen preisgeben. Gerade für längere Partien äußerst praktisch!

Neue Klimazone: Indien
Neben schönen Wasserfällen und einer östlich angehauchten Architektur wartet auch der Wechsel zwischen Trocken- und Regenzeit auf Sie.



Neues Gebäude: Brunnen
Sehr nützlich, weil die Siedler jetzt nicht mehr bis zum Marktplatz laufen müssen. Außerdem legen Sie hiermit die nötigen Wasservorräte für die Trockenzeit an.

INTERVIEW MIT BENEDIKT GRINDEL

„Es wird echte Hingucker geben!"

PC Games: War das gute Abschneiden von **Die Siedler 6** beim Deutschen Entwicklerpreis eine Genugtuung nach dem gespaltenen Echo von Community und Fachpresse?
Grindel: „Natürlich! Wenn 200 Branchen-Mitglieder **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** in sechs von sieben Kategorien (darunter ‚Bestes Spiel', Anm. d. Red.) auf den Thron hieven, ist das eine tolle Sache. Außerdem ist **Aufstieg eines Königreichs** in 2007 das bestverkaufte, in Deutschland entwickelte Spiel geworden – ebenfalls ein grandioser Erfolg!"
PC Games: Asiatische Szenarien sind kommerziell oft riskant. Woran liegt das und wie greift ihr das Problem auf?
Grindel: „Wir haben ein attraktives Szenario ausgewählt, das sowohl von der Geschichte als auch von der Grafik her etwas bietet. Indien ist noch nicht so abgegriffen und hat auch bei einer Umfrage in der Community recht gut abgeschnitten."
PC Games: Welche Kritikpunkte an **Die Siedler 6** greift ihr mit **Reich des Ostens** auf?
Grindel: „Wir haben uns bei der Mission-CD darauf konzentriert, noch abwechslungsreichere, spannendere Missionen zu entwickeln. Im Grafikbereich wollen wir unsere Stärken mit dem neuen Setting weiter ausbauen. Es wird einige echte Hingucker geben!"


BENEDIKT GRINDEL ist Produzent bei Ubisoft.

DO IT YOURSELF

Ob Mikrobe (1), Froschkönig (2), Villa Kunterbunt (3), Panzer (4) oder Raumschiff (5) – in Spore sind Sie als Schöpfer gefragt.

Spore

Von: Christian Burtchen

Ein Spiel wie ein Überraschungsei. Ganz viel drin und vielversprechend – aber wirklich gutes Spielzeug?

AUF PCGAMES.DE
- INTERVIEW

Die Galapagosinseln sind ein schönes Reiseziel. Für einen gewissen Herrn Darwin waren sie vor nunmehr 170 Jahren der Ausgangspunkt einiger biologischer Untersuchungen, die alsbald das Weltbild zahlreicher Menschen revolutionierte. Genau, die Rede ist von Evolution.

München ist auch ein schönes Reiseziel. An einem lauen Januarmorgen hat sich die seltene Lebensform PC-Games-Redakteur dorthin begeben, um das Evolutionsspiel **Spore** einen Tag lang ausführlich auszuprobieren. Bevor wir an unsere Schöpfung Hand anlegen, gibt die Ausführende Produzentin Lucy Bradshaw einige Details der schwierigen Entwicklung preis.

Spore hat sich bis jetzt mehrfach verschoben und löst nach wie vor große Fragezeichen in den Köpfen aus. Wird das wirklich was? Macht das Spaß? Warum dauert das so lange? Lucy erklärt, dass zum Beispiel das Interface für die **Spore**-Entwickler eine enorme Herausforderung darstelle. Das Vorbild ist durchaus im eigenen Hause Maxis angesiedelt. Das **Sims**-Erfinder-Studio hat eine Benutzeroberfläche erzeugt, mit der der Spieler jederzeit alles Wichtige im Blick hat. Gleichzeitig lassen sich (etwa für die zahlreichen **Sims**-Add-ons) leicht Erweiterungen integrieren, wie sie natürlich auch ein Spiel benötigt, in dem sich nach und nach eine größere Welt erschließt.

Das Resultat ist bis jetzt über weite Strecken gelungen. Abgesehen von einer leicht verwirrenden Maustastenbelegung im mittleren Spielverlauf vermittelt **Spore** allein über das Interface gut das Gefühl eines sich fortlaufend entwickelnden Prozesses.

Neben diesem handwerklichen Problem hat sich das Team um Will Wright auch intensiv um einen deutlich tieferen Design-

ANGESPIELT: DIE FÜNF SPIELPHASEN

Einen ganzen Tag lang verbrachten wir in der Suppe, züchteten Kreaturen und stiegen ins Weltall empor. Wie viel Spaß hat uns der jeweilige Abschnitt gemacht?



Ursuppe: Mit den Tasten „W, A, S, D“ oder mit gedrückter Maustaste navigieren wir unser Tier durch den Gezeitenpool, sammeln Nährstoffe ein und flüchten vor größeren Tieren. Haben wir genügend DNA-Punkte gesammelt, wachsen wir – und dürfen im Editor neue Körperteile andocken, etwa Stacheln oder Flossen.
Unsere Einschätzung: Ein optisches Feuerwerk wie **Findet Nemo**. Die verschiedenen Größenverhältnisse beeindrucken und wir erproben bereits den Umgang mit neuen Körperteilen. Ein umfassender Einstieg, wenn auch etwas träge.



Kreatur: An Land gekommen, kümmern wir uns um die Belange eines Tierchens. Wir essen, singen, tanzen, finden Karten für neue Körperteile (siehe Bild) und versuchen letztlich, uns fortzupflanzen.
Unsere Einschätzung: Anfangs verwirrend, begeistert die Kreaturphase, weil der Spieler viel entdeckt. Nur das Tempo ist etwas gemächlich.



DREI FRAGEN ZU SPORE

Spore führt traditionelles Denken in Genre-Schubladen mit seinen zahlreichen Spielelementen ad absurdum. Arcade, Editor, Strategie ... verwirrt? Wir helfen weiter.

Frage: Machen der Pixar-artige Stil und das Spieltempo aus Spore ein Spiel für Gelegenheitsspieler („Casual Gamer")?
Ja: Sicher wird man auch ohne ein prall gefülltes Spieleregal seine Freude an Spore haben können, denn die leicht verständlichen Editoren laden sofort zum Mitmachen ein und das Spiel ermöglicht bei Bedarf auch sehr einfaches Vorankommen.
Nein: Gerade zum Ende hin ist Spore durchaus komplex. Die zahlreichen Spielphasen verlangen Ihnen einiges ab – und auch in der Kreaturen-Erstellung liegt eine gewichtige strategische Komponente.

Frage: Bietet Spore wirklich die grenzenlose Freiheit bei allen Editoren?
Ja: Tatsächlich erlauben die verschiedenen Kreaturen- und Fahrzeugbauprogramme eine unfassbare Zahl an Variationsmöglichkeiten, wenn Sie mit den Applikationen entsprechend umgehen können. Spore besteht lediglich auf ein paar Grundbausteinen für jedes erstellte Objekt.
Nein: Echte Vögel, Fische oder Wirbellose behalten sich die Schöpfer wohl fürs Add-on vor. Außerdem lassen sich (noch?) keine eigenen Beine oder Texturen einladen.

Frage: Wirkt das Spiel trotz der verschiedenen Phasen in sich stimmig und schlüssig?
Ja: Allein der generelle Stil von Spore sorgt für ein harmonisches Gesamtbild. Außerdem erlebt der Spieler ja wirklich die Evolution seiner Kreatur(en), sodass insgesamt eine sinnvolle Verknüpfung im Spielablauf entsteht.
Nein: Falls das Tempo der ersten Spielphasen so gemächlich bleibt, könnten erfahrene Spieler diese Abschnitte eher als nette Dreingabe denn als Herausforderung begreifen.

Aspekt gekümmert: die Sporepedia. Was an jenes Online-Nachschlagewerk erinnert, ohne das Hausaufgabenerfüllung heute offensichtlich unmöglich ist, bezeichnet den Multiplayer-Abschnitt von Spore. Einen Mehrspielerpart, der eigentlich kein Mehrspielerpart ist, denn Spore spielen Sie alleine. Ist das von den Entwicklern angepriesene „Massive Singleplayer Online Game" also nur ein Griff in die PR-Phrasen-Liste?

Nein. Auch wenn es uns freuen würde, wie in Black & White unsere Kreaturen im Netzwerk aufeinanderzuhetzen, der Ansatz von Spore überzeugt. Jede Ihrer Kreaturen wird in Ihrer eigenen Sporepedia gespeichert – so kann es zum Beispiel passieren, dass Sie die niedlichen Tierchen aus Ihrem ersten Spielversuch, die Sie schon längst vergessen hatten, bei einer späteren Partie wiedertreffen. Ein kurzer Feldversuch mit unseren eigenen Wesen zeigte: Das ist ein großartiges Gefühl.

Aber es kommt noch besser: Auf Wunsch stellen Sie Ihre Fahrzeuge, Häuser, Raumschiffe oder Tiere online bereit, wo andere Spieler sie abrufen können. Umgekehrt ist es Ihnen natürlich genauso möglich, die Schöpfungen anderer Spieler ins eigene Universum zu holen.

Wie in einem Instant-Messenger oder einem Online-Rollenspiel lassen sich Freunde („Buddies") definieren, mit denen die Inhalte bevorzugt oder ausschließlich geteilt werden. Sogar Auszeichnungen, etwa für besonders effiziente Schöpfungen, sieht die Sporepedia vor. Den Community-Gedanken spinnen die Entwickler sogar so weit, dass Sie Videos direkt aus dem Editor online bereitstellen können! Und auch an besorgte Eltern denkt ein Jugendschutzfilter. Damit nicht genug: In Zusammenarbeit mit Musikproduzenten-Legende Brian Eno liefert Spore ein Kompositionswerkzeug aus, dessen Ergebnisse Sie ebenso online bereitstellen können. Unser Eindruck: Der Community-



HERZBLATT | Haben Sie genügend Punkte gesammelt, kann sich Ihr Tier jugendfrei paaren.



Weltall: Nun ist es so weit – wir brechen von unserem Planeten auf, um andere Planeten, Sonnensysteme und Galaxien zu entdecken und zu kolonisieren, zu bekämpfen oder auch nur zu begutachten. Spielerische Freiheit wie auch das All selbst sind fast grenzenlos.
Unsere Einschätzung
Das größte Fragezeichen. Könnte eine spielerische Offenbarung werden oder langweilen. Entdecker- und Erobererpotenzial ist da!



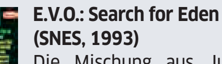
Stamm: Nach einer erfolgreichen Stammesgründung verwalten wir nun mehrere Kreaturen wie in einem Echtzeit-Strategiespiel und kümmern uns um die Beziehungen zu anderen Kulturen. Klar: Geschenke sind prima für deren Aufbesserung.
Unsere Einschätzung: Kamera, Steuerung und Einheitenverhalten ärgern den Hobby-Biologen derzeit noch, das Grundgerüst bleibt amüsant.

Zivilisation: Sehen Sie die Minimap unten links auf dem Bild? Die Karte ist jetzt auch bitter nötig, denn nun versuchen wir entweder per Religion, Wirtschaft oder Militär, den ganzen Planeten zu unterwerfen und schließlich ins All aufzubrechen.
Unsere Einschätzung: Viele Zwischenstopps im Editor und eine bis jetzt komfortable Steuerung – vielversprechend.



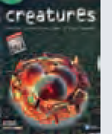
PRO EVOLUTION

Spore ist zwar in seiner Mischung einzigartig, Spiele mit ähnlichen Elementen gab es jedoch bereits.



Populous (1989)
Das Gefühl, ein Gott zu sein, kommt bei **Spore** erst in der letzten Spielphase auf – Peter Molyneux' **Populous** definierte das Genre der Göttersimulation. Sie modifizierten das zu Ihrem Gebiet gehörende Terrain und besiedelten mit Ihren Untertanen neue Welten.

E.V.O.: Search for Eden (SNES, 1993)
Die Mischung aus Jump & Run und Rollenspiel für Nintendos Konsole erlaubte es bereits, andauernd an Ihrer Kreatur herumzuschrauben. Ziel war es, nach dem Zeitalter der Fische, Amphibien, Dinosaurier und Säugetiere Eden zu erreichen.



Creatures
Wertung: 86 in PCG 12/96
„Wer plant, Kinder in die Welt zu setzen, sollte mit diesem Programm unbedingt üben", urteilte PC-Games-Redakteur Harald Wagner. Tatsächlich hatte man bei **Creatures** alle Hände voll zu tun, seine Kreaturen („Norns") aufzuziehen und auf ihren Gesundheitszustand und ihre Bedürfnisse zu achten. Dabei entstand ein enormes Mitgefühl für die eigenen Geschöpfe.



Impossible Creatures
Wertung: 70 in PCG 03/03
Remedy (**Company of Heroes**) erlaubte es Ihnen in diesem Echtzeit-Strategiespiel, Körperteile beliebiger Tiere aneinanderzuheften und die so gebildeten Einheiten in den Kampf zu schicken. Prima abgefahrene Idee – doch spielerisch anspruchslos umgesetzt.



SCHÖPFERISCH | Im Editor kaufen Sie links Körperteile und malen Ihre Kreatur – oder Häuser oder Fahrzeuge oder … – an. Wir haben der Übersichtlichkeit halber die beiden Ansichten in ein Bild montiert.

Gedanke wird in **Spore** mit beispielhaftem Eifer umgesetzt.

Das Spielprinzip hat sich seit unserer letzten großen Vorschau (PC Games 10/07) nicht mehr geändert. Sie führen eine Kreatur von einer kleinen Pfütze bis hinauf in die Höhen des Weltalls. **Spore** erstreckt sich über fünf Spielphasen (siehe Kasten auf Seite 64/65). Um voranzukommen, müssen Sie bestimmte Bedingungen erfüllen, etwa erfolgreich mit einer anderen Rasse Freundschaft schließen. Das funktioniert anfangs noch einfach mit Singen, erfordert aber später, anspruchsvoll das Tanzbein zu schwingen. Sind Sie auf diese Weise Stück für Stück auf der Leiter der Evolution emporgeklommen, erwartet Sie schließlich die große Herausforderung.

Das Weltall. Unendliche Weiten … Sie wissen schon. Damit wir abheben dürfen, müssen wir zunächst mit vier Stammeshäuptern auf unserem Planeten Kontakt aufnehmen – dann gibt **Spore** die Lizenz zum Abheben, zunächst nur innerhalb des Sonnensystems. Treffen wir auf einen neuen Planeten, gibt uns das Programm Auskunft über dessen Lebensbedingungen. Dort unten ist es zu warm? Kein Problem, einfach mal kurz mit dem Terraforming-Werkzeug „Vereisen" drübergeschrubbt. Im anderen Fall ist der Planet vielleicht schon bewohnt – dann bietet sich die Möglichkeit, mit den Einwohnern Kontakt aufzunehmen, zu handeln, für diese Aufträge zu erledigen, sich mit ihnen zu verbünden oder sie zu bekämpfen. Mit besserer Ausrüstung erkunden wir Schritt für Schritt das ganze Universum – bis zum ultimativen Ziel. Auf diese offene Spielphase legt das Team großen Wert. Kein Wunder, sammelt doch der kreative Antreiber Will Wright in seiner Freizeit Müll sowjetischer Weltraummissionen. Ob dieses Hobby ähnliche Einsichten bringt wie Reisen zu den Galapagosinseln? ❑



INTERVIEW MIT **LUCY BRADSHAW**

„Der Kern ist die Kreativität des Spielers."

PC Games: Was ist deiner Meinung nach das Besondere an der Entwicklung von **Spore**?
Bradshaw: „**Spore** ist eine Evolution vieler Spiele, die wir in der Vergangenheit bei Maxis gemacht haben. All diese Spiele folgten der Vision von Will Wright. Darüber hinaus war der Kern dieser Spiele immer die Kreativität des Spielers, weil er etwas erschuf. Bei **Die Sims** waren es menschliche Wesen. In **Spore** kontrolliert der Spieler eine ganze Spezies – von der Zelle bis zur Gottheit. Das ist wirklich aufregend! Eine der größten Herausforderungen bei **Spore** – und gleichzeitig auch die Vision von Will Wright – war, alles noch größer zu machen als jemals zuvor. Wir haben sehr lange an der Technologie gearbeitet, mit der Sie in **Spore** Dinge kreieren und erschaffen werden."
PC Games: Siehst du ein Problem darin, dass in den USA ein Konflikt zwischen Anhängern von Evolutionstheorie und biblischer Schöpfungslehre herrscht?
Bradshaw: „Wir beantworten keine Fragen, wir stellen sie. Ob zur Evolutionstheorie oder zur göttlichen Erschaffung. All diese Fragen werden von uns erarbeitet und wir hoffen, dass wir Antworten auf diese Fragen provozieren können."



LUCY BRADSHAW ist Ausführende Produzentin bei Electronic Arts.

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Ja, die Möglichkeiten in **Spore** sind wirklich enorm. Wer sich im Editor austoben möchte, wird sicher Spaß für Monate haben. Doch abseits der schöpferischen Tätigkeit im Editor wartet die Evolutions-Versoftung mit fünf Phasen auf – ob diese Abschnitte überbrücken oder fesseln, lässt sich noch nicht sagen. Ich bleibe aber optimistisch, denn **Sims**-Erfinder Will Wright hat bisher jede noch so abgefahrene Idee in Spaß verwandelt.

ENTWICKLER: **Maxis/Electronic Arts**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **September 2008**

Anzeige

SLI PC des Monats

Jeden Monat präsentiert PCGH in Zusammenarbeit mit NVIDIA den SLI PC des Monats. Diesmal stellen wir ein System von K&M Elektronik AG mit NVIDIA 3-way SLI vor.

Brachial, diese Beschreibung trifft auf die Leistung des Gamer Extreme³ NVIDIA Edition von K&M in Anbetracht der Hardwareausstattung wohl am besten zu. Drei (!) GeForce 8800 Ultra Grafikkarten von XFX mit jeweils 768 MByte Grafikspeicher befeuern im 3-way SLI-Modus den Monitor mit unglaublich hohen Fps-Zahlen. Selbst die Monsterauflösung 2.560x1.600, wie sie bei übergroßen 30-Zoll-Monitoren genutzt wird, bringt das Grafikdreigestirn von NVIDIA nicht aus dem Tritt. Die Superlative setzen sich ebenfalls beim verwendeten Prozessor fort – vier Kerne und ein sehr gutes OC-Potenzial (3,2 GHz sind problemlos möglich) können sich sehen lassen. Aber auch bei der Speicherausstattung hat der Hersteller K&M nicht gespart und dank des verwendeten Windows Vista in der 64-Bit-Version können die ganzen 4 GByte Speicher (2x 2.048 MByte) voll ausgenutzt werden.

Ein System der Extreme

Spätestens beim Blick in das geräumige Stacker-Gehäuse von Coolermaster wird klar: K&M macht keine halben Sachen. Die Stromversorgung der High-End-Komponenten übernimmt ein Galaxy-Profi-Netzteil von Enermax mit gigantischen 1.000 Watt. Das Kühlmonster Gemin II von Coolermaster ist fast so groß wie die beiden 120-mm-Lüfter, die diesen mit Frischluft versorgen, und eine Phalanx von sieben (!) im Gehäuse verteilten 120-mm-Lüftern tauscht quasi im Sekundentakt die gesamte Innenluft des Gehäuses aus. Ein LG-Brenner mit HD-DVD- und Blu-ray-Lesefähigkeit garniert die K&M-Ausstattungs-Kreation zusätzlich mit einem brandaktuellen High-Definition-Sahnehäubchen.





3-way SLI in der Praxis

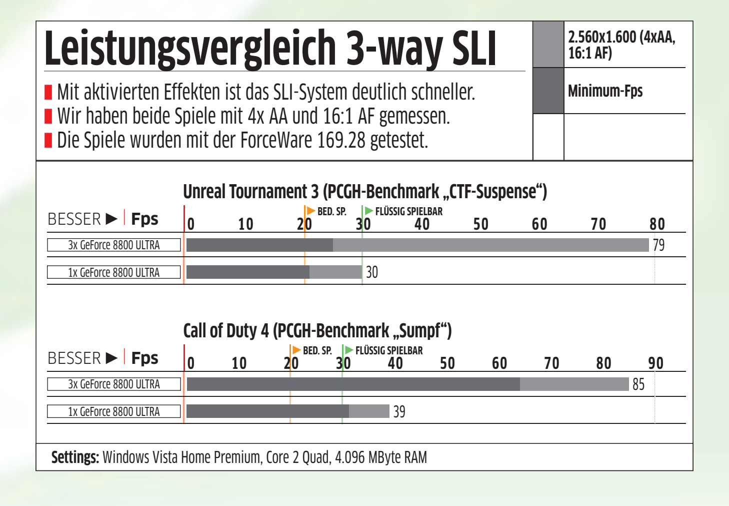
Unreal Tournament 3 und Call of Duty 4 sind zwei aktuelle Actionkracher mit teilweise exorbitanter Hardwareanforderung. Dank des K&M Gamer Extreme³ NVIDIA Edition laufen diese Titel aber selbst in ultrahohen Auflösungen flüssig – auch mit 4x Anti-Aliasing und 16:1 anisotroper Filterung. Da Windows Vista zum Einsatz kommt, ist der PC natürlich auch zu DX10-Spielen voll kompatibel. Trotz der extrem hohen Gesamtleistung ist das PC-System im Windows-Betrieb mit 2,4 und im 3D-Betrieb mit 2,7 Sone noch nicht störend laut.

Fazit: 3-way SLI

Der imposante K&M Gamer Extreme³ NVIDIA Edition fühlt sich im Auflösungsbereich der 24-, 27- und 30-Zoll-Monitore wohl und sorgt dabei für sehr flüssige Bildwiederholraten. 3-way SLI von NVIDIA ist momentan die beste Lösung, um Top-Spiele in der höchstmöglichen und besten Optik genießen zu können. Gelegenheitszocker finden darüber hinaus mit der bewährten NVIDIA SLI Technik eine günstigere Alternative, bei der statt drei auch zwei Grafikkarten verwendet werden können.



Weitere Infos und alle Bezugsquellen zu SLI und dem PC des Monats finden Sie unter: www.nvidia.de/sli-pc-feb



K&M GAMER EXTREME³ NVIDIA EDITION:

Grafikkarte: 3x XFX GeForce 8800 ULTRA mit 3-way SLI
Chipsatz: EVGA nForce 680i SLI
Prozessor: Intel Core 2 Quad Q6600
Speicher: 2x OCZ 2.048 DDR2-800 (NV-Edition)
Festplatte: 2x WD Raptor 150 GByte (RAID 0)
Festplatte: 1x Samsung 1.000 GByte
Gehäuse: Coolermaster NV830 (NV-Edition)
Brenner: LG GGC-H20L (liest BD und HD-DVD)
Netzteil: Enermax Galaxy (1.000 Watt)

Armed Assault 2

Von: Robert Horn

Keine Kompromisse. Die Militärsimulation aus Tschechien bleibt auch im zweiten Teil getreu ihren Wurzeln knallhart realistisch.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

Marek Spanel ist ein sehr entspannter Mann. Das merken wir schnell, als wir ihn in seiner Firma im Hinterland der Tschechischen Republik besuchen. Kein Wunder, schließlich hat es der Chef von Bohemia Interactive geschafft, mit dem Taktik-Shooter **Operation Flashpoint** Ruhm und jede Menge Geld zu ernten. Über zwei Millionen Mal verkaufte sich das Erstlingswerk des tschechischen Studios. Bedenkt man, dass damals nur rund zehn Entwickler an dem Titel arbeiteten, kann man sich gut vorstellen, warum Marek die gute Laune gepachtet zu haben scheint. Der inoffizielle Nachfolger, aus rechtlichen Gründen **Armed Assault** getauft, verkaufte sich bislang rund 300.000 Mal.

Nun werkeln die Mannen von Bohemia Interactive mit inzwischen 50 Mann am nächsten Titel, der konsequent den Weg der Vorgänger beschreitet. **Armed Assault 2** wird eine knallharte Kriegssimulation, die vor allem eines sein will: realistisch. Im Büro der Entwickler haben wir deshalb einen ausgiebigen Blick auf eine frühe Version des Spieles geworfen, Marek mit Fragen gelöchert und sogar bewegte Bilder abgegriffen. Die finden Sie auf unserer Heft-DVD.

BEFEHLS-GEWALT

Als Anführer eines fünfköpfigen Einsatzteams kämpfen Sie gegen kommunistische Rebellen in der Republik Chernarus.

Experimente gibt es nicht. Marek stellt schnell klar, dass **Armed Assault 2** genau das wird, was Fans erwarten. Das ist nicht weniger, als das wohl realistischste Kriegsszenario auf dem PC zu sein. Die Bühne dafür bereitet das fiktive Land Chernarus, frei übersetzt



MÜTTERCHEN RUSSLAND | Die rebellischen Freiheitskämpfer tragen alte Tarnklamotten aus der ehemaligen Sowjetunion.

AUF EINEN BLICK

PC Games enthüllt die wichtigsten Fakten zur kommenden Militärsimulation von Bohemia Interactive:

- Das fiktive Chernarus wird eine Fläche von 230 Quadratkilometern umfassen.
- Das Gelände wurde akkurat einem Teil Tschechiens nachempfunden.
- Statt eines anonymen Soldaten spielen Sie ein fünfköpfiges Einsatzteam der US-Streitkräfte.
- Über 50 Waffen stehen dem Spieler zur Verfügung.
- Mehr als 50 militärische Fahrzeuge werden spielbar sein.
- Der Mehrspielermodus erlaubt kooperative Kampagnen und Online-Scharmützel mit bis zu 50 Spielern.
- Rollenspielelemente wie das Reden mit NPCs sollen den Spielverlauf realistischer gestalten.
- Mit dem „High Level Command“ navigieren Sie Ihre Truppen wie in einem Strategiespiel über eine Übersichtkarte, bestimmen Aufstellung und Verhalten.
- Die sogenannte Micro-KI soll den Pixelsoldaten ein noch schlaueres Vorgehen ermöglichen. Sie nutzen Deckung und geben sich Feuerschutz.

Schwarzrussland. Dort schwelen politische Unruhen. Pro-kommunistische Kräfte versuchen, das kleine Land wieder an Russland anzugliedern. Der Konflikt eskaliert, als das „Chernarus Red Star Movement“ 2009 in einem Handstreich weite Teile des Landes mitsamt der Hauptstadt Chernogorsk einnimmt.

Doch der Anschluss an Russland schlägt fehl. Premierminister Alexander Baranov wird exekutiert, die Anführer der Rebellion erklären das Land kurzerhand zur Sozialistischen Republik Chernarus. Die verbleibenden Teile der alten Demokratie bitten daraufhin die Westmächte um Hilfe. Klar, dass sich das die Amerikaner nicht zweimal sagen lassen und Kampfverbände in das Kriegsgebiet schicken. Dort sollen sie zusammen mit der Armee von Chernarus die Rebellen zurücktreiben und das Land befreien.

Bohemia hat gelernt. In Armed Assault waren Spieler nur ein winziges Rad im Kriegsgetriebe, eine Person unter vielen. Mal als Pilot, dann wieder als Fußsoldat in gewaltigen Schlachten oder auch als Spezialist hinter feindlichen Linien. Dabei ging es aber immer nur um die Einsätze, nicht um die Person hinter dem Gewehr. Eine Identifikation mit den Spielfiguren fand somit schlicht nicht statt und das sorgte bei vielen Spielern für Unmut. Wie schon im Add-on Queens Gambit setzen die Entwickler jetzt auf Charakter. In Armed Assault 2 spielen Sie deshalb ein fünfköpfiges Team des US Marine Corps. Dieser Trupp, Razor genannt, besteht aus Individualisten, denen Bohemia Interactive sogar eine eigene fiktive Biografie beschert hat.

Master Sergeant Patrick Miles etwa schloß sich mit 19 Jahren der US-Armee an. Durch herausragenden Einsatz im Irakkrieg wurde er schließlich Anführer des Razor-Einsatzteams. Ergänzt wird die Mannschaft durch Chad Rodriguez (Schwere Waffen), Brian O'Hara (Sanitäter), Randy Sykes (Scharfschütze) und Matt Cooper, den Grenadier. Die typische Startaufstellung einer schlagkräftigen Kampfeinheit also.

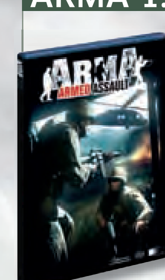
Sobald Sie mit dieser Truppe in die Kämpfe einsteigen, können Sie jederzeit zwischen den einzelnen Soldaten hin- und herschalten, je nachdem, was Ihrer eigenen Spielweise entspricht. Zusätzlich legen Sie fest, wie Ihre Kollegen sich verhalten sollen: lieber defensiv hinter der Deckung warten oder auf alles schießen, was sich bewegt?

Das Befehlssystem von Armed Assault findet sich auch im zweiten Teil wieder. Allerdings über-



PROFIS AM WERK | Das kleine Einsatzteam der US-Streitkräfte ist für den Kampf bestens gerüstet.

ARMA 1.12



Armed Assault von 2006 wird nach wie vor mit Patches verbessert:

Schon im März erscheint der nächste Software-Flicken. Der hat es in sich, neben Performance-Verbesserungen um bis zu 100 Prozent glänzt Patch 1.12 mit Bonusmaterial wie einem neuen Mehrspielermodus. Darin bauen Spieler wie in einem Echtzeitstrategiespiel eigene Basen, kaufen Verstärkung und versuchen, das Lager des Gegners einzunehmen. Inspiriert wurde dieser Modus übrigens durch einen Mod aus der Community.



ERNTEZEIT | Armed Assault 2 spielt im Herbst. Daher auch der Name der militärischen Operation: Harvest Red.

LUFTSCHROTT | Alt, aber immer noch gefährlich: Der russische Hind-Helikopter verfügt über ein tödliches Arsenal.

arbeiten die Entwickler die doch recht umständliche Bedienung, um die Truppen intuitiver über die Schlachtfelder zu leiten. So müssen Sie nicht mehr Angriffsbefehle kompliziert über die Zifferntasten eingeben. Der Mauszeiger erkennt selbstständig, ob Sie Ihren Mannen einen Feuerbefehl geben oder in Deckung schicken wollen.

Letztere nutzen Ihre Soldaten nun auch konsequenter: Sie gehen in die Hocke oder spähen um Ecken herum. Damit das vernünftig funktioniert, bastelt Bohemia Interactive fleißig an einer sogenannten Micro-KI. Diese soll die Pixelsoldaten dazu befähigen, sich in Details richtig zu verhalten, also Objekte zu umgehen, Deckung zu nutzen oder Sperrfeuer für Kameraden auszuteilen. „Die Micro-KI ist ein echter Durchbruch für uns“, schwärmt Marek. Durch die neue Technik sollen nämlich Gefechte mit Feinden um einiges spannender werden: „Ein Kampf mit fünf Gegnern ist jetzt eine echte Herausforderung.“

Anders als in aktuellen Shootern wie etwa **Call of Duty 4: Modern Warfare** sind Ereignisse nicht geskriptet. Die künstliche Intelligenz reagiert auf jede Situation auf dem Bildschirm eigenständig. Klingt in der Theorie richtig gut. Im Vorgänger führte das in der deutschen Verkaufsversion aber zu einigen skurrilen Erlebnissen, etwa wenn die eigenen Truppen ein Dorf ohne Zutun des Spielers säuberten oder eine Mission nicht fortgeführt werden konnte, weil die benötigte Patrouille es nicht bis zum Zielort schaffte. Doch die Entwickler waren nicht untätig und haben **Armed Assault** bis heute mit Patches weiter verbessert. Das kommt auch dem zweiten Teil zugute, verspricht Marek. Schließlich steht und fällt ein taktischer Shooter mit der Schläue der KI-Soldaten.

Etwas komplizierter wird es, wenn Sie ganze Armeen in die Schlacht schicken. Denn **Armed Assault 2** bietet Kämpfe mit bis zu 100 Mann auf jeder Seite. Wie viele Sie selbst davon kommandieren, ist noch unklar. Bislang liegt die Zahl bei etwa 30 Soldaten unter Ihrem Kommando, darunter auch schweres Gerät wie Panzer oder Kampfhubschrauber.

Um solche Massen effektiv kontrollieren zu können, gibt es nun das sogenannte High-Command-

RAZOR, ÜBERNEHMEN SIE!

Zwar werden Sie auch alleine oder mit Massen an Computerspielern Großangriffe koordinieren, doch das Team Razor steht im Mittelpunkt von Armed Assault 2.

Jederzeit springen Sie während Ihres Einsatzes zwischen den einzelnen Kämpfern hin und her. So bringen Sie etwa den Scharfschützen in Stellung, um mit schwerem Maschinengewehr nachzurücken. Wir haben Team Razor bei einem Einsatz im feindlichen Territorium von Chernarus über die getarnte Schulter geblickt.

ESKORTE | Begleitet von einem leichten AH-1-Cobra-Kampfhelikopter dringt der Transporthubschrauber tief in feindliches Gebiet vor. Das Ziel des Razor-Teams ist ein kleines Dorf mit einer Raffinerie.

RUHE VOR DEM STURM | Die fünf Männer des Recon-Teams sind allesamt Spezialisten. Mit an Bord befinden sich Scharfschützen, Sanitäter und ein Experte für schwere Waffen.

ABSPRUNG | Es geht los! Die kleine Truppe verlässt auf einer freien Fläche den Hubschrauber und bewegt sich sofort Richtung Ziel und schützendem Wald.

MULTITASKING AUF TSCHECHISCH

Bohemia Interactive verdient nicht allein mit Computerspielen Geld. Inzwischen sind die Entwickler auf einigen anderen Pfaden unterwegs.

Von den Summen, die das Erstlingswerk Operation Flashpoint einspielte, leistete man sich bei Bohemia ein eigenes Motion-Capturing-Studio. Dieses wird nicht nur für eigene Projekte, sondern auch für externe Aufträge verschiedener Publisher genutzt. Ein weiteres Standbein der fleißigen Tschechen ist das Virtual Battle Space 2. Dieses Programm benutzen einige Armeen auf der ganzen Welt, um die Truppen auf virtuellen Kampfplätzen auf den Ernstfall vorzubereiten. Inzwischen gibt es unterschiedliche Systeme, etwa den Aircrewman Simulator, der Piloten hilft, auch unter Stress präzise mit der Besatzung zusammenzuarbeiten.



PC-Games-Redakteur Robert Horn vor der Bohemia-Interactive-Villa.



Marek Spanel posiert mit einer Waffe im eigenen Mo-Cap-Studio.



Eine Variante des Virtual Battle Space 2: Fahrzeug-Training.

System. Das funktioniert ähnlich wie in einem Strategiespiel: Auf der topografischen Übersichtskarte wählen Sie Einheiten mit einem einfachen Klick aus und schicken sie in die gewünschte Richtung. Obwohl dieses Feature in der uns gezeigten Version noch nicht verfügbar war, sollen Sie dabei sogar die Ausrichtung bestimmen können, in der die Truppen Aufstellung beziehen. Gute Idee, denn wer postiert schon gerne Panzer mit dem verwundbaren Hinterteil in Richtung Feind? Sie mischen aber immer noch kräftig selbst mit, Zuschauen ist ja nicht immer spannend.

Die gigantische Spielwelt von Armed Assault 2 umfasst 230 Quadratkilometer. Zum ersten Mal in der Geschichte der Serie haben die Entwickler dieses Mal echtes Terrain zum Vorbild genommen und akkurat nachgebildet. Dafür hat sich Bohemia einfach einen Teil von Tschechien ausgeliehen und in den fiktiven Staat Chernarus verwandelt. Strände und südliches Flair wie im Vorgängerland Sahrani suchen Sie also vergebens, stattdessen gibt es unberührte Wälder, weite Ebenen und große Städte, wie etwa Chernogorsk.

Viele Missionen spielen nun nicht mehr im freien Gelände, sondern zwischen zerbombten Häusern, Fabriken oder Raffinerien. Denn die Entwickler wollen den taktischen Häuserkampf, Close Quarters Combat in militärischer Fachsprache, stärker in den Mittelpunkt rücken. Eine weitere Neuerung könnte hier für Stimmung sorgen: Zurzeit feilen die Programmierer an einem Zerstörungssystem, das bei unserem Besuch allerdings noch nicht vorzeigbar war. Damit schießen Sie ganze Plattenbauten zu Trümmerhaufen zusammen, entsprechendes Gerät vorausgesetzt.

Der Clou: Die klaffenden Wunden in den Häusern nutzen Ihre Soldaten als Aussichtsplattform oder Scharfschützenstellungen. Wie viele Häuser wirklich zerstörbar sind oder ob Sie gar ganz Chernarus in einen rauchenden Haufen Steine verwandeln können, steht

AUFFÄLLIG UNAUFFÄLLIG | Im Dickicht spielen die Männer ihre volle Stärke aus. Dank modernster Tarnung fallen die Kämpfer kaum auf. Problem: Die Gegner machen es genauso!

PIXELGENAU | Nebel zieht auf – einer der neuen Effekte, die Bohemia **Armed Assault 2** spendiert hat. Beachten Sie die Details an den Kämpfern!

CHERNARUS IN DER REALITÄT

Zwar ist der Staat Chernarus mit all seinen Konflikten frei erfunden, das Gebiet, in dem Armed Assault 2 spielt, allerdings nicht. Bohemia Interactive hat Teile aus dem Norden Tschechiens nahezu komplett übernommen. Dazu war einiges an Vorbereitung nötig.

▼ TROCKENÜBUNG | Ivan Buchta, Designer bei Bohemia Interactive, ist begeisterter Militärexperte. Ein Wochenende lang krabbelte er mit Kollege Marek Spanel durch die Wälder.





▲ MAMPFPAUSE | Um einen Eindruck vom Überleben im unübersichtlichen Gelände zu bekommen, verbrachten Marek (links) und Ivan (rechts) einige Zeit im tschechischen Hinterland.

▼ NACHGEBAUT | Keine Angst, die Waffen im Bild sind aus Plastik. Es handelt sich lediglich um Soft-Air-Repliken. Sehen aber ganz schön echt aus, die Dinger!

noch in den Sternen. Wir schätzen aber, dass jeweils nur ein kleiner Teil der Städte zerstörbar sein wird.

Ein Markenzeichen der Serie sind penibel genau modellierte Kriegsgeräte. Über 50 Fahr- und Flugzeuge beherbergt Armed Assault 2, alle mit äußerster Präzision nachgebaut. Auf dem Boden rumpeln russische T90-Panzer über das Gelände, im Himmel drehen Hind-Hubschrauber ihre Kreise. Ein Blick ins Cockpit des Kampfhelikopters enthüllt eine Detailvielfalt, die Spieler sonst nur aus Flugsimulatoren kennen: Sogar ein kleiner Ventilator dreht sich in der Kabine. „Die russische Art der Klimaanlage!“, lacht Marek. Tatsächlich ist das Ding in echten Hind-Hubschraubern verbaut.

Das war natürlich längst nicht alles: Zur Flugabwehr gibt es originalgetreu nachgebaute „Tunguska“-Panzer, für schnelle Truppenbewegungen den Radpanzer BTR-90. Fachmänner militärischer Vehikel finden in Armed Assault 2 ihr Eldorado! Zwar sind viele der Kampfeinheiten schon aus den Vorgängern bekannt, neues Kriegsgerät gibt es aber ebenfalls. Frisch eingetroffen in der Garage des Taktik-Shooters sind VTOL-Flugzeuge („Vertical take off and landing“), also Senkrechtstarter. Einen davon, den VSTOL-Flieger MV-22 Osprey, sehen Sie in unserem Video auf DVD in Aktion.

Ebenfalls nicht fehlen dürfen zivile Fahrzeuge, die Sie jederzeit kapern dürfen, um schneller an den gewünschten Zielort zu gelangen. Gab es in früheren Versionen noch klapprige Autos der Marke Lada oder bummelige Traktoren (mit denen man wunderbar Gegner plattfahren konnte!), verteilen die Entwickler dieses Mal ein paar moderne VW Golf in der Landschaft. Eine Hommage an die starke deutsche Community?

Bei der Wahl der Schusswaffen beweisen die Entwickler ebenfalls verblüffende Fachkenntnis: Ivan Buchta, zuständig für das Design der Spielwelt, entpuppt sich als wahrer Experte. Mit glänzenden Augen erzählt er uns von den realen Vorbildern der Kampfanzüge der einzelnen Fraktionen und den über 50 Waffen, die Sie im Spiel finden und benutzen werden. Dabei gibt es allein dutzende Varianten der Mutter aller russi-

FESTGENAGELT | Als die Rebellen mit voller Stärke angreifen, wird es brenzlig. Die haben Panzer! Das Aufklärungsteam hat alleine keine Chance.

HAPPY END | Als es Nacht wird, kommt die ersehnte Rettung. Mit Nachtsichtgerät geht es zum wartenden Hubschrauber.

AUFSCHWUNG | Die Amerikaner schicken schweres Gerät und Fußtruppen zur Unterstützung. Das Blatt wendet sich.















X-TATIC 5.1

High End für die Ohren

Das Dolby®-zertifizierte **X-TATIC 5.1** Headset weiß sowohl an HiFi-Anlage und DVD-Player als auch an PC oder Spielekonsole, wie z. B. der Xbox®, der Xbox® 360 (Xbox® Live kompatibel), der PlayStation® 2 und der PlayStation® 3 zu überzeugen.

Acht Lautsprecher, die Audio Control Box und der Subwoofer mit Vibration erzeugen in Verbindung mit dem integrierten Dolby® Digital Decoder einen satten, klaren Klang sowie eine neue Räumlichkeit.

Mit der integrierten Kabelfernbedienung kann die Lautstärke für jeden Kanal individuell geregelt werden. Flexible, weiche Ohrpolster sorgen in Kombination mit dem gepolsterten Kopfbügel für langanhaltenden Tragekomfort.

(T)RAUMKLANG

COSMIC 5.1

Klangstark & traumhaft günstig

Das hochwertige Surroundsound-Headset COSMIC 5.1 sorgt mit 6 Lautsprechern plus 2 Subwoofern mit Vibration für ein plastisches Raumklangerlebnis.

Angenehmen Tragekomfort auch nach Stunden bieten die mit Samt überzogenen Ohrpolster der Kopfhörer. Das stabile und flexible Mikrofon im Schwanenhalsdesign sorgt für eine klare Sprachübertragung.

Das preiswerte Headset bietet universelle Anschlussmöglichkeiten und ist daher flexibel einsetzbar. Ob an der PC-Soundkarte oder direkt am DVD-Player: Das COSMIC 5.1 liefert exzellenten 3D-Spiele- & Kinosound.

Der Anschluss des Headsets erfolgt einfach und bequem über 3,5 mm Klinkenstecker – Plug & Play in Hochform!



INTERVIEW MIT **MAREK SPANEL**

„Wir versuchen einfach, etwas anders zu machen."



MAREK SPANEL ist Chef von Bohemia Interactive

PC Games: Wie hat die Entwicklung von **Armed Assault** die Arbeit am zweiten Teil beeinflusst?
Spanel: „Das ist eine schwere Frage, weil das alles bis zu den Tagen von **Operation Flashpoint** zurückgeht. Danach beschlossen wir, keine Fortsetzung zu entwickeln. Aber nach ein paar Jahren kam doch **Armed Assault**, was dem gleichen Muster folgt. Wir haben gemerkt, dass viele Spieler offene Spielwelten mögen. Mit **Armed Assault 2** wollen wir das Beste der Vorgänger miteinander vereinen."
PC Games: Im ersten Teil war die KI sehr komplex und intelligent, aber es gab auch Probleme. Ich bin sicher, daran habt ihr gefeilt?
Spanel: „In **Armed Assault** gab ein paar besondere Merkmale in der künstlichen Intelligenz, die weniger gut funktioniert haben. Das Terrain war oft nicht wirklich optimal für die KI. Deswegen arbeiten wir jetzt mit mehr Sorgfalt an **Armed Assault 2**. Eine der neuen Verbesserungen nennen wir Mikro-KI. Das ist millimetergenaue künstliche Intelligenz, die sich präzise durch die Spielumgebung bewegt."
PC Games: Unterstützt ihr Direct X 10 und all diese heutzutage wichtigen Features?
Spanel: „Schon **Armed Assault** hatte sehr komplexe Shader und eine aufwendige Rendering-Engine. Das haben wir weiter verbessert. Wir setzen auf Direct X 9 mit Shader-Modell 3. Es könnte zu Direct X 10 erweitert werden, aber derzeit empfinden wir das nicht als so wichtig. Wir fokussieren uns derzeit auf Direct X 9 und Shader-Modell 3. Das lasten wir auch wirklich aus."
PC Games: Also keine Next-Gen-Optik?
Spanel: „Es gab ein paar Kritiken an der Grafik unserer Spiele, aber wir versuchen nur einfach, etwas anders zu machen. Wir bauen enorm große Landschaften, Millionen verschiedener Objekte und eine sehr hohe Sichtweite. Das führt immer zu ein paar Kompromissen. Wir brauchen alle Rechenleistung, um eine große Spielwelt darzustellen."
PC Games: Ihr arbeitet eng mit Fans zusammen. Wie wichtig ist euch die Community?
Spanel: „Wir sind ein Teil der Community. Wir schauen immer nach Dingen in der Szene, die uns inspirieren könnten, oder versuchen unsererseits, die Community zu inspirieren."

schen Gewehre, der Kalaschnikow. Schusswechsel werden aber nicht einfach simuliert, sondern genau berechnet. Die Ballistik wird aus Faktoren wie Deflektion (Ablenkung eines Körpers) und Materialbeschaffenheit wirklichkeitsgetreu dargestellt. „Was ihr seht, passiert wirklich", betont Ivan. „Trifft euch eine Kugel im Bein, ist sie auch wirklich abgeschossen und die Flugbahn genau berechnet worden."

Zum Ende noch ein Wort über die Technik. Eine so große Spielwelt mit Millionen von Objekten und dynamisch agierender künstlicher Intelligenz frisst Rechner-Ressourcen zum Frühstück. Dies ist einer der Punkte, warum ein **Armed Assault 2** nicht glänzend und aufpoliert daherkommt wie **Crysis** oder **Call of Duty 4**. Trotzdem wird der Titel neueste Hardware wie Direct-X-10-Grafikkarten und Mehrkernprozessoren unterstützen.

Ein anderer Punkt, den Marek uns erläutert, klingt fast wie eine Entschuldigung, ist bei näherer Betrachtung aber sehr sinnvoll: „Warum sollten wir Panzer und Helikopter strahlen lassen und mit aufwendigen Effekten versehen, wenn das in der Realität gar nicht so aussieht?" Stimmt, denn beim Militär dominieren dumpfe und matte Farben, um die Aufmerksamkeit eines Gegners gar nicht erst zu erregen.

Bohemia Interactive stellen sich mit **Armed Assault 2** weiterhin konsequent gegen den Trend, kurzlebige, auf Hochglanz polierte Shooter für das breite Publikum zu inszenieren. Zwar ist die Gefahr groß, am Massenmarkt vorbeizuentwickeln, doch die zahlreichen Fans realistischer Gefechte werden es den Jungs aus Tschechien danken. So bleibt auch Marek Spanel weiterhin ein sehr entspannter Mann. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Nach meinem Besuch in der tschechischen Republik musste ich erst einmal wieder eine Runde **Armed Assault** spielen. Dank vieler Patches geht das inzwischen schon weit besser als noch zum Verkaufsstart. Ein Beweis dafür, wie viel Arbeit die Entwickler in ihre Produkte stecken und wie wichtig ihnen eine funktionierende Community ist. Denn obwohl **Armed Assault** eine waschechte Simulation für beinharte Strategen ist, hören die Verantwortlichen bei Bohemia ganz genau hin, was den Fans gefällt und was nicht. Die Erkenntnisse daraus fließen direkt in die Arbeit an **Armed Assault 2** ein. Gut so, hatte der Vorgänger doch einige Schwächen. Wie viele oder besser wie wenige davon ihren Weg in den zweiten Teil finden, ist derzeit noch nicht abzusehen. Das wohl größte Manko, die teilweise abstruse künstliche Intelligenz, steht jedenfalls unter strenger Beobachtung. Ob die neue Micro-KI funktioniert, kann nur eine Testrunde zeigen. Auf dem Sektor der Militärsimulationen führt an den erfahrenen Entwicklern aus Tschechien derzeit kein Weg vorbei.

ENTWICKLER: **Bohemia Interactive**
ANBIETER: **Peter Games**
TERMIN: **Herbst 2008**

KRIEG ZUM SELBERBAUEN

Schon mit Operation Flashpoint und dem inoffiziellen Nachfolger Armed Assault spendierte Bohemia Interactive der Community einen mächtigen Editor für eigens gebastelte Missionen.

Das Werkzeug, mit dem Fans ganze Kampagnen entwerfen, findet sich auch in **Armed Assault 2** wieder. Da die Entwickler bekanntermaßen große Stücke auf ihre Community halten, wurde der Editor ebenfalls weiterentwickelt. Neu ist nun zum Beispiel ein 3D-Modus. In diesem sehen Sie die komplette Landschaft vor sich und bewegen Figuren, Gebäude und Fahrzeuge einfach an die gewünschte Stelle. Zudem passen findige Tüftler den Editor komplett den eigenen Bedürfnissen an: Das Tool wird komplett modifizierbar sein.



Frag Machine

STYX GAMING MOUSE



CODENAME:	Styx	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	4fach-Feuer
ZIELVORRICHTUNG:	Lasergesteuert	AUSRÜSTUNG:	7 Tasten
GEWICHT:	128 g	TARNUNG:	Schleichmodus mit
PRÄZISION:	800 bis 2200 dpi		Teflonfüßen



www.speed-link.com



HALLE 22

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Von: Robert Horn

Das Ende wird der Anfang sein: Clear Sky erzählt die Geschichte vor der Geschichte.

Unser Vorwort hat Sie verwirrt? Kein Problem, wir helfen gern: Das eigenständig laufende Add-on **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** spielt zeitlich ein Jahr vor den Ereignissen von **S.T.A.L.K.E.R.**, dem Ego-Shooter aus dem Jahr 2007. Der Titel besaß damals ganze sieben Enden (sechs „falsche", ein „richtiges"). **Clear Sky** wird nur eines haben – und das erklärt die Geschehnisse, die Sie im Intro von **S.T.A.L.K.E.R.** zu Gesicht bekommen haben: Wie kommt der scheintote Protagonist auf den Todes-Truck? Warum hat er eigentlich sein Gedächtnis verloren? Was ist mit der Zone passiert? Und was zum Teufel hat Strelok damit zu tun?

Todes-Truck? Zone? Sie verstehen immer noch Bahnhof? Also gut, holen wir ein wenig aus: In der düsteren Welt von **S.T.A.L.K.E.R.** ist das Gebiet rund um das havarierte Atomkraftwerk Tschernobyl eine Todeszone, voll von gefährlichen Anomalien und mutierten Wesen, die Unvorsichtige in Sekunden zu Hackfleisch verarbeiten. Weiträumig vom Militär abgeriegelt, gehen mysteriöse Dinge im Inneren des Gebietes vor, denen Sie in **S.T.A.L.K.E.R.** auf die Spur kommen. Reichtum und Tod liegen nahe beieinander.

Mit einer Mischung aus Ego-Shooter, Rollenspiel-Elementen und einer gefühlt lebendigen Welt spaltete der Titel im vergangenen Jahr die Gemüter. Auf der einen Seite fesselte das Spiel mit Gruselmomenten und einer spannenden Geschichte, auf der anderen nervten das umständliche Inventar, die merkwürdig agierende künstliche Intelligenz und fehlende Features.

Nun kehren Sie in **Clear Sky** in die verseuchte Zone zurück. Ein Jahr vor den Ereignissen des Vor-



AUFPASSER | Ein Stalker läuft Patrouille in einem gesicherten Lager. Schließlich kann jederzeit ein Angriff erfolgen.

AUF EINEN BLICK

Was genau macht Clear Sky eigentlich anders als der Vorgänger? PC Games beantwortet dringende Fragen:

Muss ich wieder endlose Strecken zu Fuß zurücklegen?
Nein. Zwar gibt es keine fahrbaren Autos, dafür haben die Entwickler aber ein Schnellreise-System eingebaut, das lange Fußmärsche erspart.

Brauche ich das Hauptprogramm?
Nein. Clear Sky wird ein eigenständig laufendes Spiel, der Vorgänger ist nicht notwendig.

Wird es neue Gebiete geben?
Ja. Von den 14 Levels sind fünf komplett neu, der Rest stark überarbeitet.

Wie umfangreich wird Clear Sky?
Zum Durchspielen benötigen Sie ungefähr 20 Stunden.

Wer ist dieser Strelok?
Um das herauszubekommen, sollten Sie S.T.A.L.K.E.R. durchspielen.

ZERSTÖRUNG | Überall zeugen zerfallende Gebäude von der Katastrophe, die dieses Gebiet heimgesucht hat.

AUGENWEIDE | Wunderschöne Landschaften sind ein Markenzeichen des Spiels, wie dieses Bild aus den Marschen zeigt.

gängers sieht das Gebiet rund um den Reaktor vollkommen anders aus. Acht Fraktionen existieren mehr oder weniger friedlich nebeneinander, bis eine gewaltige Explosion alles verändert: Ein Stalker namens Strelok hat die Detonation bei seinem Versuch, in den Kern des Kraftwerks zu gelangen, ausgelöst. Weite Teile der Landschaft werden verwüstet, monströse Anomalien reißen Wunden in die geschundene Erde. Zwischen den Fraktionen brechen alle Dämme, es herrscht offener Krieg. Jede Partei versucht, das größte Stück des Kuchens zu erhaschen.

Mittendrin: Sie. Als (noch) namenloser Söldner geraten Sie zwischen die Fronten des Konflikts. Eines Ihrer Probleme: Strelok. Denn die Explosionen, die dieser immer wieder bei seinem Versuch, weiter in die Zone zu gelangen, auslöst, zersetzen Ihnen langsam, aber sicher das Gehirn. Sie müssen also nicht nur den Konflikt der Fraktionen überleben, sondern auch noch Strelok daran hindern, weiter in die Zone einzudringen, wenn Sie überleben wollen.

Damit nicht alles beim Alten bleibt, haben die Entwickler von GSC der Zone neue Gebiete spendiert. Statt der ursprünglichen elf besuchen Sie jetzt 14 Gegenden. Allerdings sind davon nur fünf komplett neu. Die restlichen sind zwar bekannt, aber stark verändert, sodass es auch für S.T.A.L.K.E.R.-Veteranen spannend sein wird, diese Orte zu durchforsten.

Die Geisterstadt Prypjat, ein Höhepunkt im Vorgänger, ist übrigens nicht mehr dabei. Stattdessen erforschen Sie im Laufe Ihres Abenteuers einen Komplex unter der eigentlichen Stadt. Wer die unheimlichen und düsteren Anlagen aus S.T.A.L.K.E.R. kennt, darf sich schon einmal auf eine wohlige Gänsehaut einstellen.

Dennoch verzichten die Entwickler nicht auf das geisterhafte Flair einer zerfallenden Stadt. Limansk heißt der Ort, der mit verlassenen

EFFEKTHASCHEREI | Mit Lichteffekten, die das menschliche Sehverhalten simulieren, wollen die Entwickler auftrumpfen.

FRAKTIONSZWANG

Acht Gruppierungen kämpfen in der Zone um Macht und Reichtum. Wir stellen Ihnen die Kontrahenten vor:



Lone Stalkers
Die Einzelgänger leben nach dem ungeschriebenen Gesetz der Zone. Sie helfen gern, handeln mit Artefakten und tun sich ab und zu in kleinen Gruppen zusammen.

Clear Sky
Die geheime, neue Fraktion im Add-on. Sie sind bestens ausgestattet und handeln sehr koordiniert. Ihnen geht es hauptsächlich um wissenschaftliche Erkenntnisse.



Banditen
Die meist schlecht ausgerüsteten Gauner greifen unerfahrene Stalker an und halten sich von größeren Gruppierungen fern. Alles in allem sind sie feige Hunde.

Duty
Für sie ist die Zone das absolute Böse. Deswegen setzen sie alles daran, das verhasste Gebiet zu zerstören. Duty-Söldner sind die Erzfeinde der Freedom-Fraktion.

Freedom
Diese Gruppierung glaubt, dass die Zone ein Geschenk an die Menschheit darstellt. Jeder sollte daher freien Zugang zu den Geheimnissen des Gebietes haben.

Ruinen, verrottenden Spielplätzen und wild wuchernder Natur ein ähnlich verlorenes Gefühl bei Spielern auslösen will wie damals Prypjat. In der Darstellung solcher Ortschaften liegt die große Stärke von S.T.A.L.K.E.R., zeigen sie doch deutlich den Zerfall einstiger Glanzlichter menschlicher Zivilisation. In Limansk tobt ein beständiger Krieg um die Vorherrschaft zwischen den beiden mächtigsten Fraktionen der Zone: Duty und Freedom.

Ein weiteres neues Areal ist ein trostloses Sumpfland, die Marschen genannt. Dort dominieren verkrüppelte Bäume, knietiefes Wasser und schmale Holzstege, die wichtige Punkte miteinander verbinden. Es befinden sich auch einige bedeutende Basen auf diesem Terrain, um die ein knallharter Krieg entbrannt ist.

Der Kampf der Parteien um Gebiete wie die Marschen steht in S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky ganz klar im Mittelpunkt und soll für aufreibende Schlachten sorgen. Wem Sie sich anschließen, bleibt Ihnen dabei selbst überlassen. Acht Parteien wird es geben, fünf davon dürfen Sie beitreten. Die „Einsamer Wolf"-Nummer funktioniert angeblich auch, gestaltet sich aber nicht so facettenreich. Jede Fraktion verfügt über eine eigene Basis mit Anführer, Questgebern und Händlern, die Ihre Ausrüstung reparieren.

Sobald Sie sich einer Gruppe anschließen, beteiligen Sie sich an den Kämpfen mit den verfeindeten Gruppen, steigen im Rang auf und bekommen immer schwierigere Aufträge. Während man Sie am Anfang etwa nur zum Mutantentöten in den nächsten Wald schickt, führen Sie als erfahrener Söldner schon mal bis zu zehn Kollegen in den Kampf um wichtige Außenposten. Je nachdem, welche Stützpunkte Sie einnehmen, ergeben sich verschiedene Vorteile für Ihren Clan: Wollen Sie den Einflussbereich Ihrer Fraktion erobern, greifen Sie sogenannte territoriale Zonen an. Um Geld in die Clan-Kasse zu spülen, eignen sich Ressourcenzonen.

Die wohl wichtigsten Punkte sind die Wissenschaftszonen: Nur wenn Sie diese erobern, erhalten Sie Zugang zu hochwertiger Technologie wie verbesserten

GLEICHGEWICHT | Die Feuergefechte sind langwierig und wogen hin und her. Keine Seite scheint im Vorteil zu sein.

UNTER DRUCK | Langsam werden die Verteidiger zurückgedrängt. Erste Söldner fliehen in den nahen Wald.

BRUDERKRIEG

Der Krieg der Fraktionen ist ein wichtiger Bestandteil in Clear Sky. Wer bestimmte Basen kontrolliert, erntet Macht, Geld und Ausrüstung. Wie ein solcher Kampf abläuft, schildern wir in den folgenden Bildern. Dabei greift eine Fraktion eine Basis im roten Wald an.

OFFENSIVE | Die Angreifer nutzen jede Deckung, um sich so nah wie möglich an das feindliche Lager heranzuschleichen.

Monolith
Die Fanatiker verehren den Monolithen im Inneren des Atomkraftwerks. Sie wollen unbedingt verhindern, dass Neugierige auch nur in die Nähe des Artefakts gelangen.

Mercenaries
Diese Söldner erledigen jeden Auftrag, der anfällt, sei es Informationsbeschaffung oder Mord. Gerüchten zufolge arbeiten sie auch für westliche Geheimdienste.

Militär
Die staatlichen Kräfte innerhalb der Zone versuchen, möglichst viele Informationen für die Regierung zu sichern, und beenden illegale Aktivitäten brutal.

DAS WÜNSCHEN SICH DIE SPIELER

Wir haben auf pcgames.de nachgefragt, was sich die User für Clear Sky wünschen:

„Clear Sky braucht unbedingt eine frei begehbare Umgebung! "
PC Games: Aus Performance-Gründen wird Clear Sky „nur" einzelne Zonen beinhalten.

„Mehr Stützpunkte, die dem Spieler Zuflucht bieten"
PC Games: Solche Posten spielen eine wichtige Rolle in Clear Sky.

„Der Spieler sollte Verbündete haben, die ihm immer wieder über den Weg laufen und ihm helfen."
PC Games: Durch die Wahl einer Fraktion erhalten Spieler mächtige Verbündete.

„Ich wünsche mir nur, dass es ein paar mehr Einsätze unter Tage gibt."
PC Games: Untergrundkomplexe wie bei Prypjat gibt es zuhauf. Grusel pur!

„Für das Add-on wünsche ich mir noch mehr Rollenspiel-Elemente."
PC Games: Mit Neuem ist hier kaum zu rechnen, die Entwickler bleiben bei Bewährtem.

„Die schon für den ersten Teil versprochenen Fahrzeuge wären nett "
PC Games: Keine Fahrzeuge in Sicht. Dafür gibt es praktische Schnellreisen.

Quelle: Umfrage vom 7.2.2008 auf pcgames.de

Schutzanzügen oder Waffen. Letztere sind von Fraktion zu Fraktion unterschiedlich und lassen sich mit bis zu 16 Verbesserungen aufrüsten. Damit wollen die Entwickler sicherstellen, dass jeder Spieler seine Lieblingswaffe findet und sie nicht andauernd gegen ein anderes, besseres Modell austauscht. Eine liebevoll „hochgezüchtete" Waffe kann Sie also durch das gesamte Spiel begleiten, ohne irgendwann nutzlos zu sein.

Jede Partei hat in den territorialen Kämpfen eine eigene Vorgehensweise und soll sich anders spielen. Raffgierige Banditen etwa sind vornehmlich auf Reichtum aus, überfallen also lieber Stalker, um ihnen die wertvollen Artefakte abzunehmen. Ein Banditenlager auszuräuchern lohnt sich, da Sie dort ebendiese Artefakte finden. Zusätzlich helfen Sie armen Söldnerkollegen, die von den Banditen gefangen gehalten werden.

Die künstliche Intelligenz in Clear Sky arbeitet genau wie im Vorgänger allein mit der A-Life-Simulation vom Entwickler GSC. Soll heißen: Geskriptete Ereignisse gibt es nicht, die Pixelkameraden reagieren auf jede Situation dynamisch. Haben Sie etwa eine Gruppe Gegner aus ihrem Lager vertrieben, rücken Ihre Fraktionskollegen nach, um den Posten zu sichern. Die Vertriebenen wiederum versuchen alsdann, einen Gegenangriff zu organisieren. So kommt es zur ständigen Verschiebung der Frontlinie, immer wieder brechen Kämpfe um die wichtigen Basen aus.

Theoretisch mag sich das Machtgefüge innerhalb der Zone sogar ganz ohne Ihr Zutun verschieben. Dennoch bleiben Sie der wichtigste Faktor, um Ihre Fraktion an die Spitze der Clans zu führen.

Doch A-Life hat auch seine Tücken, wie Spieler von S.T.A.L.K.E.R. immer wieder zu berichten wussten. So zeigten sich Gegner oftmals dumm, sie rannten schnurstracks ins Gewehrfeuer oder blieben ab und zu an Ecken hängen.

Hier haben die Entwickler nun Hand angelegt: Die künstlichen Mitstreiter zirkeln jetzt weit schlauer um Objekte der Spielwelt herum und pfeffern ihren Gegnern auch gerne mal eine Granate um die Ohren.

Fehlerbehebung steht ganz groß auf der Agenda der Entwickler. Der PDA, mit dem Sie im ersten Teil Ihre Aufträge überwachten und Questgeber lokalisierten, wird überarbeitet und entschlackt, sodass Sie sich nun noch einfacher zurechtfinden. Die teils unverständlichen Artefakte, die Ihnen verschiedene Boni, aber auch Nachteile boten, gibt es seltener zu finden. Dafür sind die Gesteinsklumpen mit den witzigen Namen (erinnern Sie sich an die Fleischkappe?) jetzt mächtiger.



ÜBERRANNT | Im Wald reiben die Angreifer die letzten Widerständler auf. Jetzt heißt es: Stellung halten!

WEGZOLL | Sofort rücken Kollegen nach, um das Gebiet zu sichern. Mit einem Gegenangriff ist zu rechnen.

PFAHLBAUTEN | Die Marschen sind ein weitläufiges Sumpfland mit einigen Basen, die Sie erstürmen müssen.



AGROPROM | Das Forschungsinstitut kennen Sie vielleicht aus dem Vorgänger. In **Clear Sky** gibt's ein Wiedersehen!

GEISTERSTADT | Limansk ist eine verlassene Ortschaft, die Prypjat nicht unähnlich ist. Hier werden Spieler frösteln.

Die stärksten Artefakte sollen gar – wie auch einige tödliche Anomalien – unsichtbar sein. Um sie zu entdecken, benötigen Sie einen Detektor, den Sie – ebenfalls neu – in der Hand tragen. Keine Angst, Sie müssen nicht umständlich zwischen Waffe und Aufspürgerät hin und her wechseln. Stattdessen tragen Sie Knarre und Detektor einfach in beiden Händen.

Ein weiterer Kritikpunkt vieler Fans waren die nervigen Laufwege, die Sie immer wieder absolvieren mussten. Teilweise lagen Questgeber und Einsatzort mehrere Gebiete weit auseinander. Oft verbrachte man unnötig viel Zeit damit, sich wieder und wieder durch Banditenlager zum Zielort voranzukämpfen und Ladebildschirme abzuwarten.

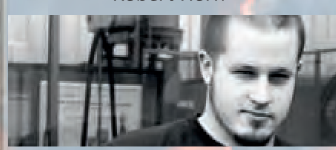
Dagegen hilft in **Clear Sky** ein Schnellreise-System, das es Ihnen erlaubt, über Geheimwege auf direktem Weg zu bestimmten Punkten zu hüpfen. Das klappt allerdings nur, wenn Sie einen der Fährtenleser finden, die in den Zonen versteckt sind. Steuerbare Autos, die damals für **S.T.A.L.K.E.R.** angekündigt waren, aber nie den Weg ins Spiel fanden, sind im Nachfolger auch nicht dabei.

In Sachen Grafik drehen sich im Hause GSC Gameworld ebenfalls die Räder. Auf die Kritik über die hakeligen Animationen der Spielfiguren reagierten die Macher mit einer Überarbeitung der Animations-Engine und spendierten den Charakteren mehr Polygone.

Ob **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** für Direct X 10 aufbereitet wird, ist momentan noch unklar, die Chancen stehen laut Entwickler aber nicht schlecht. Denn dieses Prequel soll nach Möglichkeit die neuesten und modernsten Grafikeffekte heutiger Zeit zeigen. Allerdings liegt der Fokus auf einer pünktlichen Veröffentlichung. Ein Debakel wie beim ersten Teil wollen Publisher und Entwickler diesmal tunlichst vermeiden. Zwar haben die Programmierer noch einen Haufen Arbeit vor sich, die Ideen, die in **Clear Sky** stecken, begeistern aber schon jetzt. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Der Besuch in der verseuchten Zone gehörte für mich zu den spannendsten Stunden in meiner Spielerkarriere. Zwar waren einige Dinge nicht gerade glücklich gelöst, etwa der umständliche PDA, die Atmosphäre des Shooters war dennoch beispiellos. Mit **Clear Sky** erhoffe ich mir einen tieferen Einblick in die spannende Spielwelt. Viel schiefgehen kann eigentlich nicht. Strelok, ich komm dich holen!

ENTWICKLER: **GSC Gameworld**
ANBIETER: **Deep Silver**
TERMIN: **1. Quartal 2008**

INTERVIEW MIT **ANTON BOLSHAKOV**

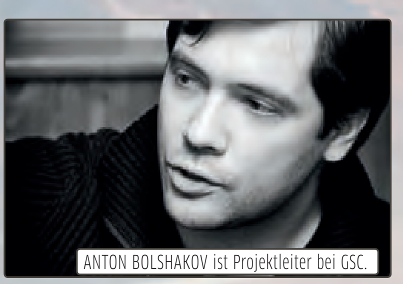
„Wir wissen, was die Fans mögen und was nicht."

PC Games: S.T.A.L.K.E.R. wurde gelobt und kritisiert. Inwieweit hat euch das bei der Entwicklung von **Clear Sky** beeinflusst?

Bolshakov: „Zuerst einmal haben wir nicht alle Features, die wir implementiert haben, voll ausgeschöpft. Die Ideen, die sich in S.T.A.L.K.E.R. finden, sind gerade einmal der Anfang und wir freuen uns darauf, sie auf die nächste Ebene zu heben. Zum anderen spornen uns die Fans an. Schließlich wissen wir, was sie mögen und was nicht. Mit diesem Wissen im Hinterkopf entwickeln wir **Clear Sky**. Das Prequel wird ein Fortschritt in nahezu jedem Aspekt des Spiels, denn wir nutzen jetzt die reichhaltige Erfahrung der Jahre der früheren S.T.A.L.K.E.R.-Entwicklung."

PC Games: Einige Sachen hattet ihr damals zwar angekündigt, aber nie eingebaut. Holt ihr das jetzt nach?

Bolshakov: „Klar, einige geplante Dinge mussten wir schon weglassen. Das geschah aus zwei Gründen: Entweder die Idee war zu komplex und hätte zu viel Ressourcen ver-



ANTON BOLSHAKOV ist Projektleiter bei GSC.

braucht oder sie hätte einfach nicht in die Spielweise hineingepasst. Die Autos haben wir rausgeschmissen, weil es einfach nicht sinnvoll war, zwischen all den Anomalien vernünftig zu fahren. Das bereue ich übrigens selber sehr. Ich habe es geliebt, in einer früheren Version mit einem Lada Nica herumzudüsen. Für **Clear Sky** gilt nahezu das Gleiche. Es wird keine fahrbaren Autos geben, zumindest nicht im Einzelspielermodus. Da man ja weite Entfernungen überbrücken muss, haben wir die Fremdenführer eingebaut. Die kennen geheime Routen durch die Zone, die der Spieler allein nie finden würde."

PC Games: Es gibt Gerüchte, dass **Clear Sky** weniger Rollenspiel-Elemente beinhalten soll, um ein actionorientierteres Spielen zu ermöglichen. Wahr oder falsch?

Bolshakov: „S.T.A.L.K.E.R. bleibt ein Ego-Shooter, keine Frage. Es wird definitiv nicht weniger, eher mehr Rollenspiel-Elemente geben. Genauer gesagt: Wir überarbeiten das ökonomische Gleichgewicht. Jede Fraktion wird verschiedene Händler mit einem eigenen Set an Gegenständen haben. Wir basteln an einer ganzen Masse von einzigartigen Waffen und Anzügen. Wertvolle Artefakte werden selten sein und es wird auch weniger davon geben. Die Spieler müssen sich anstrengen, um an die begehrten Steine heranzukommen, aber die Mühen werden belohnt. Mit dem neuen, verbesserten Interaktionssystem der Fraktionen und deren Beziehungen untereinander werden Spieler viel mehr Möglichkeiten und Freiheiten haben, wie sie das Spiel erleben."



ICH ZEIGS DIR.



BIST DU BEREIT?

Ist Dein Gaming-PC bereit für DirectX® 10? Die meisten „Performance"-PCs sind es nicht. Leg' los mit NVIDIA® SLI™-Equipment und erlebe die aktuellsten DirectX® 10 Games in NVIDIA-Qualität: The way it's meant to be played! Explosionen so realistisch, dass Du den Rauch riechen kannst. Gesichter so lebensecht, dass Du die Schweißperlen auf der Stirn Deines Gegners zählen kannst. Umgebungen so detailliert, dass Du die Bäume an ihrer Borke erkennst. Steigere Deine Leistung bis auf das Doppelte im Vergleich zu einem PC mit nur einer Grafikkarte. Jetzt bist Du bereit.

Weitere Informationen unter **www.nvidia.de/sli**

Hol Dir jetzt einen NVIDIA® SLI™ PC oder Notebook von unseren SLI zertifizierten Partnern:



arlt.de/nvidia



atelco.de/nvidia



belinea.de/gaming



combatready.de/nvidia



cyber-system.de/nvidia





wielander-schmiede.de/nvidia



hyrican.de/nvidia



kmelektronik.de/nvidia



massive-machine.de/nvidia

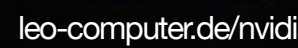


pcspezialist.de/nvidia



leo-computer.de/nvidia







tarox.de/nvidia



toshiba.de/nvidia





vobis.de/nvidia



wortmann.de/nvidia



zykon-systems.de/nvidia



Die Welt ist gut genug

Von: Thomas Weiß

Freiheit steckt uns in den Knochen. Spiele nutzen das aus. Ein Blick auf das Wie von gestern, heute und morgen.

Die PC-Games-Community ist sich einig: 74 Prozent lieben große, offene Welten, nur 25 Prozent machen von der Güte des Dargebotenen abhängig, ob sie sich darin wohl fühlen. 1 Prozent mag an die Hand genommen, linear durchs Spiel geführt werden.

Das ist ein, vorsichtig ausgedrückt, deutliches Ergebnis, und es erklärt, warum GTA seit Teil 3 so viele Exemplare verkauft, dass leitende Rockstar-Designer ihrem Firmennamen wahre Bedeutung verleihen.

Die Serie ist Teil der Popkultur geworden, denn sie zielt geradewegs auf den Forscherdrang in uns, lässt die Freiheit, zu tun, was immer einem beliebt. Auch andere Hersteller wissen um die Wichtigkeit uneingeschränkter Entdeckungsreisen. The Elder Scrolls 4: Oblivion, Gothic 3, Rollenspiele überhaupt gefallen dem Publikum, wenn sie die Grenzen in ihren Welten großzügig abstecken.

Selbst Shooter gewinnen an Attraktivität, sobald sie Spielablauf-Gleise zugunsten der Nicht-Linearität abbauen und der Taktik Einlass gewähren. 61 Prozent der Befragten auf pcgames.de finden Areale wie die aus Crysis gut, 5 Prozent wollen lieber skriptbasiertes Gameplay à la Call of Duty 4: Modern Warfare. 34 Prozent messen beim Spielen, wie sehr ihnen umfangreiche Schlachtfelder gefallen.

Auf die Frage, was man sich für Spiele dieser Art zukünftig wünscht, folgt als meistgegebene Antwort eine andere Art der Freiheit: Bugfreiheit. Mit jedem Meter mehr an Areal und Freiheit wächst die Gefahr, dass Fehlerteufel auf den Plan tritt.

Ähnlich verhält es sich mit der Antwort, man erwarte eine bessere KI. NPCs neigen auf geräumigen Flächen zur Dämlichkeit, weil sie sich dynamisch dem Handeln des Spielers anpassen müssen, während sie einem Tagesablauf nachzugehen versuchen. Jedenfalls dürfte der GTA-Verkehr mehr Unfallopfer gefordert haben als die Realität.

Einiges liegt noch im Argen mit dem Open-World-Konzept; doch es ist nichts, was die Zukunft nicht richten könnte. Auf den nächsten Seiten lesen Sie über wegweisende und misslungene Vertreter des Genres, gefolgt von Previews dreier Spiele, die es vielleicht in die erstgenannte Kategorie schaffen. Wobei das vielleicht in Bezug auf Grand Theft Auto 4 eher zur Garantie umschwankt. ❑

AUF DIESE SPIELE KÖNNEN SIE BAUEN

Welche Spiele pflasterten den Weg für epische Breiten in The Elder Scrolls 4: Oblivion, Grand Theft Auto: Vice City oder Crysis? Einige finden Sie hier.

1981: Wizardry zeigte Dungeons aus Strichen, farblos, kantig. Aber man konnte sich frei bewegen. Aus diesem Minimalismus erwuchsen die XXL-Areale von → **Might & Magic, Bard's Tale, Eye of the Beholder, AD&D-Rollenspielen.**

1985: Elite machte die Himmelsgrenzen auf: der Weltraum in seiner Unendlichkeit als Spielgebiet! Inspiration holten sich → **Privateer, Freespace 2, X2**


ULTIMA 7: BRITANNIA

1987: Pirates! ließ einen frei herumsegeln. Zu entscheiden, wo die Reise hingeht, erlaubten später auch Sid Meiers → **Civilization, Colonization**

1992: Ultima 7 füllte Britannia mit so vielen Details, dass man stundenlang Häuser durchstöbern wollte. → **Fallout, Baldur's Gate, Neverwinter Nights**

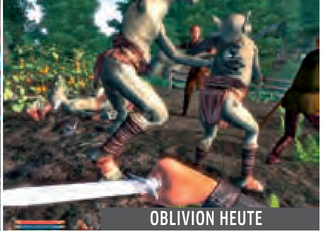
OPERATION FLASHPOINT

1996: Terra Nova entließ den Actionhelden in ein dreidimensionales Schlachtfeld unter freiem Himmel. Die Bewegungsfreiheit ging einher mit bislang ungekannter Taktik. → **Operation Flashpoint, Far Cry (dt.), Crysis, Tribes, Battlefield 2, Quake Wars**

1993: Microsoft Flight Simulator 5 wollte die ganze Welt: über reale Städte, Länder, Kontinente fliegen – für Hobbypiloten Wolke 7. → **Flight-Sim-Serie**

1996: Daggerfall spielte Staunenden mit einem Landschafts-Zufallsgenerator unglaubliche Spielweltausmaße vor, weniger in → **Morrowind, Oblivion**


DAGGERFALL DAMALS


OBLIVION HEUTE

1997: Ultima Online war das erste großflächig beachtete Online-Rollenspiel. → **Everquest** folgte 1999, packte die Welt in 3D. Auswirkungen: kollektive Manie.

1999: Outcast nahm von randomisierten Landschaften Abstand und den Spieler an die Hand. → **Gothic, Two Worlds**

2000: Deus Ex wechselte als einer der ersten Shooter zwischen innen und außen, Action und Adventure, kämpfen und schleichen. → **Der Meisterdieb, Bioshock**

J. C. DENTON AUS DEUS EX

2002: Grand Theft Auto 3 simulierte Großstadttreiben unerwartet aufregend. Narrenfreiheit gab's beim Spielablauf: Mission, Alberei, Raserei. → **Mafia: City of Lost Heaven, Vice City, San Andreas**


STADT RAPTURE IN BIOSHOCK

2004: World of Warcraft vollbrachte einen für MMORPGs einzigartigen Kraftakt: Jeder Millimeter Spielareal war ein grafisches wie akustisches Erlebnis. → **Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar**

DURCHWACHSEN NACHGEMACHTES

Folgende Spiele wollten sich die Faszination offener Welten und freiem Spielablauf zunutze machen. Wollten. Aber sie begingen Fehler. Welche, steht unten.

1999: Omikron: The Nomad Soul ließ den Spieler als einer der ersten Titel von der Leine: Frei zu erkunden war eine Stadt, architektonisch anziehend, weil futuristisch; darin hunderte von Figuren. Ladezeiten, Laufwege und tröpfelnder Story-Fortgang machten es vergessen.

1999: Driver wäre gern wie GTA 3 und aufwärts gewesen. Die großen Städte erschienen grafisch hübsch, aber die Missionen kamen selten übers Fahren von A nach B hinaus.

2000: Midtown Madness 2 hatte San Francisco und London im Angebot, inklusive Sehenswürdigkeiten wie die Golden Gate Bridge und den Buckingham Palace. Modifizierbarkeit verhalf dem Rennspiel zu Ruhm; immer noch spielen Fans.

2002: Crazy Taxi strengte sich an. Der Soundtrack stammte von Bad Religion, die offene Stadt rief San Franciso in Erinnerung. Innovativ? Keineswegs. Spaß? Aber ja doch.


MAFIA: CITY OF LOST HEAVEN

2002: Mafia: City of Lost Heaven breitete als Umgebung eine fiktive Stadt aus, die New York und Chicago hätten heißen können. Der Spielablauf klammerte sich eng an GTA 3, auch qualitativ, doch die Story war ernster, manche sagen: spannender. Es regnete Höchstwertungen.

2004: X2: Die Bedrohung brachte Spieler zum Treueschwur: Komplex die Spielpfade, gigantisch das All, ausreichend spannend die Story. Andere hassen es. Geschmäcker ... usw.

2004: True Crime: Streets of LA glich GTA 3 bis in die Spielablauf-Details. Bloß war alles einen Zacken schlechter, insbesondere weniger umfangreich.

2004: Need for Speed Underground 2 feierte Premiere: Zum ersten Mal durfte man ungezwungen durch eine Stadt kurven. Man zählt den Teil zu den besseren der Serie.


GUN: OPEN-WORLD-WESTERN

2005: Boiling Point hätte toll sein können: Böse Buben abschießen, mit Autos fahren, Gespräche führen, Fähigkeiten ausbauen; das alles im nicht-linearen südamerikanischen Dschungel, der 450 km² maß. Bloß: Bugs brachten Spieler zum Boiling Point.

2005: GUN war gut und kurz. Wie der Titel (und diese Sätze). Außerdem ein Western – eine Seltenheit. In dem man herumreiten konnte – noch seltener.


DER PATE: VIEL WELT, NIX DRIN

2006: Der Pate ist als Spiel heute zu Recht vergessen. Die GTA-Mechanik rettete die stumpfe Gewaltorgie nicht vor dem Versinken in Bedeutungslosigkeit.

2007: S.T.A.L.K.E.R. wollte zuerst freier sein, schrumpfte im Entwicklungsprozess aber zusammen: Features wurden sukzessive gestrichen. Die monumentale Landschaft um die Zone blieb ungeschnitten und wunderbar atmosphärisch.


S.T.A.L.K.E.R. – TSCHERNOBYL

2007: Test Drive Unlimited hat die Unendlichkeit im Namen. Wie passend: Wenn die Kamera hinauszoomte und die ganze befahrbare Spielwelt im Google-Earth-Format zeigte, dann klappten Münder auf und entließen „Aaah"- und „Oooh"-Laute.

STREIT ANZETTELN | Mit wem Sie sich anlegen, steht Ihnen frei. Verschiedene Fraktionen beherrschen Vegas-Distrikte.

OH, OH ... | Wer mit erhobener Waffe ins Kasino einfällt, programmiert Unglück. Der Spannung kommt's zugute.

This is Vegas

Von: Thomas Weiß

Bald kostet ein Ticket nach Vegas unter 50 Euro. Die Welt ist künstlich, aber die Stimmung kommt rüber.

Das also ist Vegas. Es wäre naiv, anzunehmen, dass es sich um einen Titel zum Zwecke der sachlichen Informationsgewinnung handelt. Vielmehr kündigen die bislang eher verhaltenen Designer von Surreal Software eine Stadt an, in der eigene Gesetze herrschen. In Vegas wohnt der Bombast, ist der blitzende, blinkende Overkill zu Hause. Kein Flecken bringt Menschen zuverlässiger zum Austicken als dieses Paralleluniversum, wenn es seine Reize feilbietet.

Das Spiel betraut Sie mit der Bewahrung besagter Manie. Denn ein Milliardär versucht, dem Irrsinn durchs Aufstellen lustiger Fahrgeschäfte Einhalt zu gebieten. Familientauglich soll der Vergnügungspark werden, frei von Glücksspiel, Gewinnsucht, Dekadenz und jener Sache, die sich nach Zahl anhört, aber drei Buchstaben umfasst.

Klingt ein bisschen wie Killerspiele abschaffen. Mit dem Unterschied vielleicht, dass etwa eine Geisterbahn tendenziell weniger Existenzen zerstört als ein Kasino, inklusive statistischer Beweisbarkeit. Sieht ganz danach aus, als seien Sie hier einer der bösen Jungs, ein moderner Prediger der Sünde.

Gemäß Open-World-Prinzip darf man erkunden, ohne groß anzustoßen: Jede Straße, jedes relevante Gebäude, sogar die Vororte mit ihren Absteigen für die weniger Betuchten – überall ist Tag der offenen Tür. Die umschließende Wüste Nevadas bildet das Ende. Vielleicht auch als Friedhof, falls Sie bauen, wozu das Umfeld reichlich Möglichkeiten bietet: Mist. Doch bleiben wir beim Angenehmen.

Wie bringt man eine Party-Metropole dazu, eine solche zu bleiben? Indem man feiert. So drücken das die Entwickler aus. Emotionen stecken an, und Sie sind derjenige, der die Massen durch Spaß mobilisiert: Kopfüber hinein ins Farbgewitter der Tanzflächen! Winden Sie Körperteile im Rhythmus, präsentieren Sie Ihre überteuerten Designerklamotten, seien Sie Quell der Lebensfreude! So lange, bis die Euphorie auf die anderen Gäste übergreift und sie mitmachen - aus Panik bei dem Gedanken, hier zukünftig Kinder bei Orgelmusik auf Pferdekarussells zu parken. Dadurch wächst Ihr Ansehen, die zweite Währung in This is Vegas.

Wenn das alles wäre, würde der GTA-geprüfte Bad Boy wahrscheinlich Gähnreiz verspüren. Deshalb drückt man Ihnen am Anfang bloß ein paar Dollar in die Hand, was selbst als Trinkgeld für Türöffner ungenügend ist. Was also tun? Chips scheffeln! Allerdings arbeitet die Mathematik des Glücksspiels gegen die Spieler und für den Betreiber.

Glück lässt sich dem Nervenkitzel zuliebe anschubsen. Mit Infrarotbrillen etwa, einem der verbotenen Werkzeuge, die bessere Karten bedeuten. Gleichzeitig steigt damit das Risiko von Knochenbrüchen; Security-Augen gucken überall. Zur Not weist das Fähigkeiten-Repertoire boxen und schießen auf. Was genau Sie tun können, um sich nicht erwischen zu lassen; ob es Taktik braucht oder Geschicklichkeit oder beides – die Designer wollen ihre Spielmechanik-Asse noch etwas im Ärmel behalten. ❑



DANCEFLOOR-REGELN | Je mehr Geld Sie für Klamotten ausgeben, desto positiver die Antwort auf: „Darf ich bitten?"

RASEN GLÜCKSSPIEL
TANZEN PRÜGELN

DAS STECKT DRIN - TAUGT ES AUCH?

Bild: Rasen
Fakt: Wer sich soviel Mühe beim Designen einer virtuellen Stadt gibt, der wäre verschwenderisch, würde er keine Rennwagen einbauen. Deswegen: Zum Spiel gehört das Fahren.
Einschätzung: Dass man Gas geben darf, bis die Leuchtreklame verwischt – schon mal ein guter Ansatz. Wie spielspaßfreundlich die Fahrphysik letztlich ausfällt, können wir nicht sagen. Weil wir sie noch nicht kennen.

Bild: Glücksspiel
Fakt: Poker, Roulette, Blackjack – das Dopamin fließt in Strömen. Noch klitschnasser sind die Hände beim Betrügen: Lassen Sie sich mit der Infrarotbrille nicht erwischen! Außer Sie suchen Streit.
Einschätzung: Nein, es ist nicht das Gleiche, sich „101 Kartenspiele" aus der Krabbelkiste zu holen. Denn in This is Vegas dürfen Sie vom gewonnenen Geld neue Gegenstände wie Kleider oder Wagen kaufen. Das spornt an.

Bild: Tanzen
Fakt: Jemand will Vegas in einen kinderkompatiblen Vergnügungspark verwandeln. Der Held fühlt sich als Partygänger dazu verpflichtet, dieser Wandlung einen Riegel vorzuschieben. Indem er tanzt.
Einschätzung: Tanzen mittels Knöpfchendrücken wäre ... suboptimal. Das kann auch Britney's Dance Beat. Wir bezweifeln, dass sich das Spiel auf diese Ebene herablässt – und hoffen auf Anspruch, der Erwachsene nicht beleidigt.

Bild: Prügeln
Fakt: Wenn's um Geld geht, flammen Gemüter auf. Deswegen dürfen Sie auch kräftig austeilen. Mit Kinnhaken etwa. Oder Knarren. Raketenwerfer und Mini-Cannons wurden bislang nicht bestätigt.
Einschätzung: „Du sollst nicht töten!" – solche Gebote gelten in Vegas offenbar wenig, Sünde und so weiter. Für ein Spiel ist das die schlechteste Moral nicht: Streitereien mit Fäusten und Knarren erzeugen Adrenalinkicks.

TOURISTENFÜHRER



MITTENDRIN | Von Vegas eingelullt: Sie entscheiden, wohin die Reise gehen soll. Wie wär's mit dem Palais?


ÜBER STRASSEN FLITZEN | Längere Strecken überwinden Sie mit Wagen. Nicht irgendwelchen, sondern teuren natürlich.

In der Rubrik „Entertainment pro Meter" führt Las Vegas die Rangliste an. Eine Übersicht:

* Rund 50 Locations sind fest, von A wie Autohändler bis X wie XXX-Shop, dazwischen Burgerläden, Striptease-Bars, Casinos, Banken, Motels, Hotels.
* Die Gebäude sind an die Realität angelehnt, erscheinen aber größer, übertriebener, unmöglicher.
* Fortbewegungsmittel jeder Art: Mopeds, Laster, Sportwagen – noch ist die Anzahl nicht definitiv, aber die Ziffer geht in den zweistelligen Bereich.
* Lebendige Welt mit Tag-und-Nacht-Wechsel: Schatten werden länger, Leuchtreklame springt an, Vegas glüht im Neonlicht. Wie schnell die Zeit verstreichen soll, das überlegen die Entwickler derzeit.
* Nicht allein der Vegas-Strip, auch Vororte lassen sich besuchen; dort liegen Geschäfte, in deren Namen Begriffe wie „Gummi", „Puppen", „Adult", „Toys" und „Video" vorkommen.
* Und was ist mit der Wüste drumherum? Die Designer schweigen. Wir gehen von ihrer Existenz aus. Immerhin schlafen dort die Beseitigten ...



GRÖSSER ALS DIE WIRKLICHKEIT | Wo das echte Vegas verblüfft, soll das Spiel den Atem rauben. Ob's gelingt?

STANDHAFT | Das Feuer brennt, der Rauch qualmt, die Frisur sitzt. Auch die ungewöhnlichsten Situationen bringen Rico Rodriguez nicht aus der Fassung. Surreal Software und Midway überzeichnen ihren Held absichtlich.

LUFTIGE HÖHEN | Rico hinterlässt eine Spur der Verwüstung. Der Nachfolger soll stärker knallen als Teil 1.

Just Cause 2

Von: Thomas Weiß

Just Cause 1 erschien und wenige nahmen davon Notiz – zu Unrecht. Der Nachfolger veranstaltet mehr Krawall.

Größer, besser, verrückter – wenn Avalanche und Eidos vom **Just Cause**-Nachfolger reden, benutzen sie Steigerungen. Details bleiben zunächst unbeleuchtet, man stichelt vage im neugierig Machenden: „Rico ist erwachsener geworden und hat ein paar Überraschungen auf Lager." Welche, bleibt Geheimnis, immerhin steht noch nicht einmal ein Erscheinungstermin.

Gemeint ist Rico Rodriguez, Superduper-Agent der CIA. Er hätte auch als Fotomodell Chancen, doch dafür bräuchte es Zivilisation, und die trägt da, wohin sich Rico abkommandieren lässt, bloß rudimentäre Züge. Die Reise geht nach Südost-Asien, auf die Inseln von Panau, um genau zu sein. Ein Diktator regiert dort, sein seltsamer Name lautet Baby Panay. Womöglich hockt ein Kind auf einem goldenen Thron, den Designern muss man Scherze solchen Kalibers zutrauen. Wer auch immer es ist, Sie sollen ihm das Handwerk legen, damit Touristen ihren Urlaub wieder im Tropenparadies verbringen können.

Nicht alles ist Dschungel, Pflanzenwirrwarr, Moskitohölle, Sonne in Hautkrebs-Stärke und badewasserwarmes Meer. So liegt neben von Palmen gesäumten Stränden ein Gebiet voller Berge, deren Spitzen Schnee bedeckt. Eigentlich eine Sache für Reinhold Messner, hätten die Programmierer dem Held nicht übermenschliche Fähigkeiten mitgegeben. Rico stellt seine Liebe zum Risiko zur Schau, indem er von Helikoptern springt und sich die unmöglichsten Landezonen herauspickt. Zum Beispiel schneebedeckte Bergspitzen.

Der neue Greifhaken kommt daher wie gerufen. Er ermöglicht wahnwitzige Kletterorgien und Stunts, die bloß Haudegen aus Computerspielen ohne Kratzer hinkriegen. **Just Cause 2** will höher hinaus, will noch mehr over the top sein als Teil 1, insbesondere in der Art und Weise, wie man sich durch die Umgebung schlägt. Die wird, ganz Open-World-gerecht, wenig Grenzen aufzeigen. Niemand nimmt Sie an die Hand, keine Wände beenden



DAUERFEUER | Ein Helikopter im Anflug, seine Geschütze laufen heiß. Es gehen kaputt: Wagen, Soldaten, Straßen.

SCHWERE GESCHÜTZE, SCHWERE SCHÄDEN | Raketenwerfer sind wie geschaffen, um den „Chaos"-Balken aufzufüllen.

PFADFINDER | Im Dschungel leidet die Sicht. Rico hat genug Technologie in der Tasche, um sich nicht zu verirren.

HAVOK! | Wenn Dinge wie Autos explodieren, wird die Havok-Engine aktiv. Sie kümmert sich seit Jahren zuverlässig darum, Gegenstände physikalisch nachvollziehbar durch die Gegend kullern zu lassen.

STREITEREIEN | Einer der Feinde im Spiel. Manche Fraktionen sind sich feindlich gesinnt, woraus KI-Gefechte entspringen.

RUMMS | Explosionen füllen den Bildschirm aus. Müssen sie auch, denn die Entwickler werben mit „Hollywood-Action."

vorzeitig Erkundungsausflüge. Freiheit statt Vorschrift.

Weder Haupt- noch Nebenmissionen drängen Sie in einen Pfad hinein. Denn Sie entscheiden, welchen Auftrag Sie wann und wie annehmen.

Auch die Grafik hat an Schönheit zugelegt, möglich gemacht durch die Avalanche Engine 2.0. Die Weiterentwicklung beugt Peinlichkeiten vor, sollte jemand die Screenshots heutigen Action-Spielen gegenüberstellen: Dinge explodieren grell und üppig, die Weitsicht endet erst mit Ihrer Hardware, und die Natur zeigt sattsehkonformen Detailgrad. 1.000 Quadratkilometer weit erstreckt sich das Spielareal, passend dazu gibt es Fahrzeuge, um Gewaltmärsche auszuschließen.

Crysis fällt einem zuerst ein, wenn man Vergleiche sucht. Der größte Unterschied liegt wohl darin, dass Just Cause 2 keinen Anspruch auf Ernsthaftigkeit erhebt, sondern den Fokus auf parodistische Überzeichnung des Waghalsigen legt: Auf dem Land, dem Wasser und in der Luft saust Rico wie ein Wirbelwind umher und setzt Handlanger Panays rennend, springend und rasend außer Gefecht.

Selbstverständlich sind auch Waffen involviert, aber richtig gefährlich ist der Hauptdarsteller vor allem deswegen, weil er lebensmüde agiert. ❑

WOHIN DIE REISE GEHT

Just Cause 2 versetzt Sie ins südostasiatische Panau: Palmen und Gebirge in einem.

* 1.000 Quadratkilometer weit läuft die Welt, inklusive Wetterwechsel, variierenden Klimazonen und Tag-Nacht-Zyklus.
* Über 100 Vehikel lässt man Ihnen zur Fortbewegung; Der Helikopter bringt Sie zum Missionsgebiet, sobald Sie einen Auftrag Ihrer Wahl annehmen.
* Ähnliche Mengen in Sachen Waffen: Mit rund 100 Schießeisen verbreiten Sie Chaos, es gibt Knarren, Gewehre, Raketenwerfer, Granaten – und alles lässt sich am Schwarzmarkt an Feuerkraft tunen.
* Apropos Chaos: Der Spielablauf stützt sich darauf, dass Sie Gebiete terrorisieren. Abhängig davon, welche Fraktion dort zu Hause ist, machen Sie sich unbeliebt – während die verfeindeten Gruppierungen jubeln und Ihnen Teile der Landschaft als Verteidigungsfestung überlassen.
* Der Fallschirmabsprung ist Ricos Markenzeichen. Diesmal dürfen Sie auch von Hochhäusern herunterhüpfen.

DSCHUNGEL | Durch die Vegetation schimmert grünliches Licht; grafisch lässt **Just Cause 2** nichts schleifen.

ZIVILISATION! | Wie sich Städte wie diese in die sonst von exotischem Dschungel geprägte Welt einfügen: noch nicht bekannt.

ÜBER DEN WOLKEN| Nach dem Absprung befinden Sie sich im freien Fall und dürfen die Position der Landung bestimmen.

DÜRFEN WIR VORSTELLEN? | Knautschgesicht Niko Bellic bestreitet die Hauptrolle. Er ist ein ganz harter Hund.

Grand Theft Auto 4

Von: Thomas Weiß

Grand Theft Auto 4 geht als Phänomen durch die Konsolenwelt. Doch was passiert am PC?

Die Wichtigkeit von **Grand Theft Auto 4** lässt sich daran ablesen, dass wir darüber berichten. Schließlich ist es ein Videospiel, erscheinend für die Xbox 360 und die PlayStation 3 am 29. April dieses Jahres, noch unangekündigt dagegen für den PC. Damals, als **San Andreas** gerade eine Portierung erfuhr, wollten wir von Rockstar wissen, wie es um zukünftige Umsetzungen steht: Würde man dem PC irgendwann den Rücken kehren, ausschließlich den florierenden Konsolenmarkt bedienen? Die Antwort des Mitarbeiters war kryptisch und verständlich zugleich: „Ich kann dazu nur sagen, dass **GTA** auf dem PC groß geworden ist." Garantien existieren keine, allerdings schwingt in diesem Satz der Wille mit, PC-Wurzeln wertzuschätzen.

Üben wir Optimismus: dass man uns die Genialität der nächsten Folge nicht vorenthält. Genialität ist ein großes Wort, besonders in Vorschauberichten und noch stärker dann, wenn lange kein Redakteur Hand anlegen durfte. **GTA 4**-Präsentationen erfolgten durch Rockstar selber, zugucken erwünscht, anfassen verboten. Erst kürzlich ließ man Leute ran, zum Beispiel Maik Bütefür, der in der kommenden OXM-Ausgabe darüber schreibt.

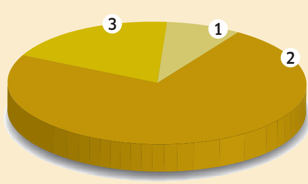
Was zu sehen war, entbehrte Überraschungen. Neue Ingredienzien mischt Rockstar behutsam dazu. **GTA 4** soll nicht im Feature-Brei ersticken, sondern Akzente auf Bewährtes setzen.

Heißt: Es gibt wieder Städte, berstend vor Detailfülle, es gibt wieder Charaktere von unheimlicher Prägnanz, und es schallt, klar, ein Soundtrack, der wahrlich bereichert, statt schlicht unterstützt. R

Rockstar hat bislang Talent gezeigt, was das Einfangen von Stimmungen betrifft; überraschend zeitgeistkompatibel waren die Spiele seit Teil 3. Allen voran aber waren sie ehrlich und frech und mutig, sie übten Gesellschaftskritik mit rebellischem Touch, sie ließen konservative Spielegegner zitternd

UMFRAGEN

Beschäftigt Sie der optionale Inhalt der GTA-Serie?

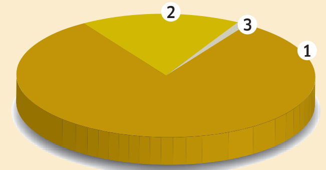


1. Ich spiele nur die Story-Missionen..........8%
2. Ich wechsle zwischen Story und Optionalem...74%
3. Ich schlafe nicht, bis ich nicht alles habe!..........19%

[Umfrage unter 500.000 registrierten Nutzern auf pcgames.de]

Extras suchen, Nachtclubs kaufen, Wagen freischalten – wer alles will, braucht Zeit im dreistelligen Stundenformat. 19 Prozent unserer Leser dürften wenig geschlafen haben.

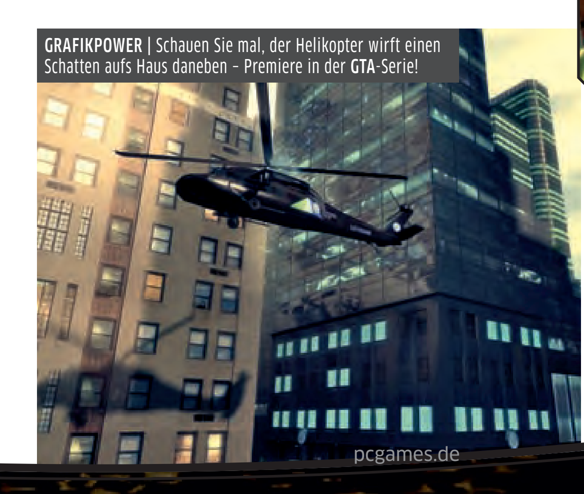
Bislang ist GTA 4 nicht für den PC angekündigt. Glauben Sie, es erscheint?



[Quelle: pcgames.de]

1. Ja, bin sicher!..........81%
2. Habe Zweifel..........17%
3. Glaube nicht daran....1%

Unsere Leser sind überwältigend zuversichtlich, obwohl noch immer keine offizielle Aussage zur PC-Version getroffen wurde und der PC-Markt in seiner Rückläufigkeit Sorgen bereitet.



GRAFIKPOWER | Schauen Sie mal, der Helikopter wirft einen Schatten aufs Haus daneben – Premiere in der **GTA**-Serie!

AHOI! | Nicht allein Autos, auch Boote sind steuerbar. Und ja, Niko kann zur Not durchs Wasser schwimmen.

ANSPRUCHSVOLLER | Das Zielsystem wurde um taktische Fähigkeiten wie schießen aus der Deckung erweitert.

UND CUT! | Zwischensequenzen laufen gleich ab, Dialoge draußen, etwa über Handys, variieren dynamisch.

im Glauben, dass diese Bits und Bytes eine Generation von Amokläufern heranzüchten.

GTA 3 unternahm erste Gehversuche in Sachen Regelbruch, der Held blieb stumm. Vice City traute sich mehr, das Zusammenspiel der Charaktere vertiefte sich, die Geschichte saugte stärker in den Sog. San Andreas markierte den Höhepunkt, indem es Schwarze zu Stars kürte, teils ungeliebte Hip-Hop-Kultur zeigte und das traumatisierende Aufwachsen im Getto thematisierte.

Explosiv wurden die Spiele, weil sie verbrecherisches Handeln scheinbar glorifizierten. Man muss aufmerksam sein, dann hört man ein gutes Herz hinter der Gewaltfassade pochen, eines, das vor der Eigendynamik des menschlichen Schweinehunds warnt.

Die Serie bietet eine breite Fläche für ernste Interpretationen, umso erstaunlicher also, dass sie gleichzeitig Entertainment in Reinform darstellt: Durch offene Metropolen rasen, etliche Missionen lösen, optionale Aufgaben stemmen, sich dem Sammeltrieb hingeben. Das Tempo bestimmt der Spieler. Kein anderer Titel auf dem Markt erteilt die Erlaubnis zu solch umfassender Entscheidungsfreiheit, und jenen, die es versuchen, entgleitet der Zauber des Originals stets aufs Neue. ❑

LIBERTY CITY, DIE ZWEITE

GTA 3 hatte Liberty City als Schauplatz, der Nachfolger auch – mit aufpoliertem Design.

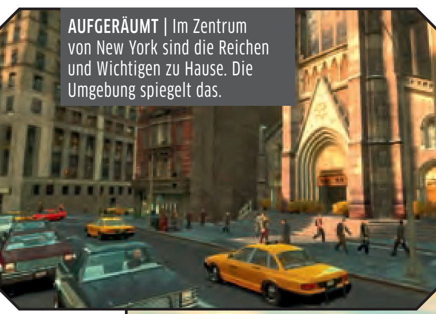
* GTA 4 verabschiedet sich vom Konzept, das San Andreas verfolgte: Weg mit Muckibuden zum Skillausbau, Autowerkstätten für Tuning, frei erstellbarem Charakter; ein bisschen weniger soll mehr sein.

* Liberty City ähnelt dem Design von New York, Manhattan und Umgebung; den Orten also, die Teil 3 enthielt. Der Umfang bleibt in etwa derselbe, das heißt weniger als San Andreas, aber immer noch größer als die meisten anderen Spiele.

* Autos sind mit einem Navigationssystem ausgestattet, dessen Funktionalität mit der Güte des Wagens steigt. In teuren Schlitten lässt sich sogar eine aufreizende Frauenstimme als Wegweiser zuschalten.

* Wie in der Serie 24 misst man dem Handy in GTA 4 hohe Bedeutung zu: Es dient als immer zuschaltbares Abspielgerät von Musik, informiert über Missionsziele und erlaubt Gespräche mit Charakteren.

LUST AUF CHINESISCH? | Der Chinatown-Distrikt ist selbstverständlich wieder mit von der Partie.



AUFGERÄUMT | Im Zentrum von New York sind die Reichen und Wichtigen zu Hause. Die Umgebung spiegelt das.

REALISMUS | Das aufwendige und glaubhafte Brückendesign verdeutlicht, wie ernst Rockstar die Atmosphäre nimmt.



WEHRHAFT | Mit zwei Waffen gleichzeitig hält sich Teenager Zoey die Faulenden vom Leib. Zum Glück halten die Zombies kaum was aus.

SPRINT | Langsam war gestern: Die Horden an Untoten bewegen sich rasend schnell und zielsicher.

Left 4 Dead

Von: Robert Horn

Menschen oder Zombies? Ganz klar, wir nehmen die Untoten, bitte!

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

Dass **Left 4 Dead** gut wird, haben wir ja schon in Ausgabe 12/2007 prophezeit, als wir vor Ort in Seattle eine Partie gegen die Entwickler spielen durften. Damals blieb uns allerdings die Seite der Infizierten verwehrt, spielbar waren nur die Überlebenden. In München lud Publisher Electronic Arts jetzt erneut zur Zombiehatz und siehe da: Wir durften als untoter Obermotz die flüchtenden Kollegen ordentlich anknabbern.

Kurz zusammengefasst: Vier menschliche Überlebende ballern sich in **Left 4 Dead** durch vier Levels mit jeweils fünf Abschnitten und werden dabei von allen Seiten von untoten Horden bedrängt. Ihr einziges Ziel dabei ist, zu überleben. Ihre Widersacher sind vier Spieler, die dem Quartett als Oberzombie das Leben so schwer und kurz wie möglich machen wollen. Genau das ist auch unser Ziel, weswegen wir uns gleich auf die Seite der Infizierten schlagen.

Nach einer kleinen Einweisung der Entwickler starten wir ein Spiel. Schon nach kurzer Zeit wird klar: Im Gegensatz zur atemlosen, adrenalingeschwängerten Flucht aufseiten der Überlebenden spielen sich die Zombies weit ruhiger, strategischer. Dafür aber nicht minder spannend. Während die Menschen in einem sicheren Bereich ihre Ausrüstung zusammenstellen, bietet sich uns ein völlig anderes Bild: Im Spawn-Modus suchen wir uns einen sicheren Platz in der Nähe unserer Opfer. Die haben wir jederzeit im Blick: Eine leuchtende Umrandung markiert unsere Ziele, selbst durch dickste Mauern hindurch. So wissen wir immer, was unsere Gegner gerade tun. Wenn wir uns für einen geeigneten Platz entschieden haben, steigen wir in die Partie ein. Nun müssen wir warten, schließlich hat unser Zombie gegen die geballte Feuerkraft von vier Gegnern keine Chance. Erfolg hat nur, wer sich Unvorsichtige und Alleingelassene schnappt.

Unsere erste Attacke schlägt fehlt – jetzt heißt es erneut: warten. Denn wir steigen nicht sofort

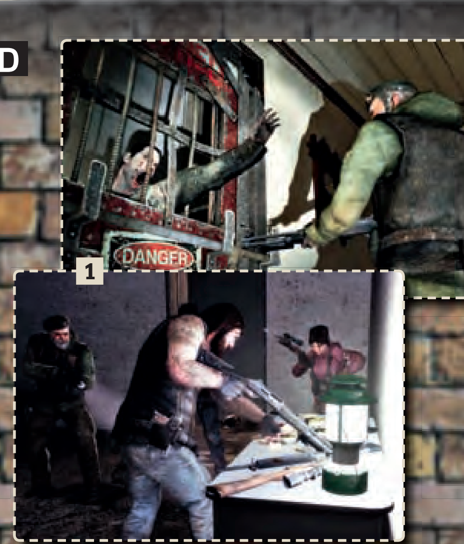
AB DURCH DEN WALD

EA präsentierte auf der Veranstaltung einen neuen Level. Darin geht es durch düstere Wälder, verlassene Farmhäuser und Kornfelder.

1. ABGESCHLOSSEN | Zu Beginn jedes Abschnitts decken sich die Spieler mit Waffen ein, die Untoten warten solange draußen.

2. BLÄTTERDACH | Der dichte Wald ist ideal für fiese Hinterhalte. Im dichten Gestrüpp sind Feinde kaum auszumachen.

3. HAUSBESETZER | Die Hütte an einer Bahnstrecke bietet vermeintlich sicheren Unterschlupf. Doch dort wimmelt es vor Zombies!






ENTTARNT | Kurz vor dem sicheren Ausgang überrascht ein Hunter zwei Überlebende. Ohne Deckung liegt er schnell.

JÄGER | In den Probepartien hat uns der Hunter am besten gefallen. Er kann sogar über Dächer springen.

FLEISCHBERG | Dem Tank sollten Sie nicht alleine entgegentreten. Er ist nur mit geballter Feuerkraft zu besiegen.


LETZTES GEFECHT | Sind die Überlebenden schwer verletzt, können sie vom Boden aus weiterschießen. Zum Aufstehen benötigen sie Hilfe.

MASSENWARE | Normale Zombies sind nur in großen Gruppen eine ernsthafte Bedrohung. Ein einzelner Schuss fällt die Willenlosen bereits.

wieder ins Geschehen ein, sondern müssen ausharren, bis die Gegner eine bestimmte Markierung im Level überschreiten. So bleibt gewährleistet, dass die Infizierten nicht ununterbrochen über ihre Gegner herfallen.

Während unserer Probepartien konnten wir uns mit drei Monstern ins Gefecht stürzen. Zombie Nummer 4, der sogenannte Smoker, war in dieser Version noch nicht vertreten.

Echt zum Kotzen ist der Boomer. Dieser Fleischberg hat nämlich die eklige Eigenschaft, seinen Mageninhalt auf unvorsichtige Gegner zu entleeren. Das verkleistert nicht nur die Sicht der Opfer, sondern wirkt noch dazu auf Zombies extrem anziehend, sodass der Besudelte von Dutzenden Infizierten überrannt wird.

Weit agiler als der Boomer ist der Hunter. Dieser wieselflinke Kletterkünstler bringt seine Gegner mit einem gewaltigen Satz zu Fall. Bearbeitet er so einen Überlebenden, müssen dessen Teamkameraden eingreifen, sonst ist es um den Armen geschehen.

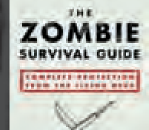
Der wohl kräftigste Untote ist der Tank. Dieser vor Muskeln überquellende Schlägertyp mischt sich immer dann ins Geschehen ein, wenn Überlebende zu langsam vorankommen oder wenn bestimmte Schlüsselszenen einen mächtigen Gegner verlangen, etwa der obligatorische Shoot-out am Ende jedes Levels. Dann verwandelt sich einer der Monsterspieler in den Koloss. Allerdings müssen Sie sofort angreifen, andernfalls gerät der Tank außer Kontrolle und ist praktisch nutzlos. Gerade in angeschlagenen Teams konnten wir mit einem Tank das eine oder andere Mal ordentlich Schaden anrichten und teilweise die Gruppe komplett vernichten. Ein grandioses Gefühl!

Wie viel Spaß **Left 4 Dead** schon jetzt macht, lässt sich in diesem Artikel kaum ausreichend beschreiben. Für LAN-Partys wird der Titel sicherlich ein adrenalinfördernder Zeitvertreib. ❑

ZOMBIE-FAKTEN

Was Sie schon immer über Untote wissen wollten, aber besser nie laut fragen:

- Das Wort Zombie kommt von Zumbi, ein afrikanisches Wort für Totengeist.



- Der **Zombie Survival Guide** hilft Ihnen, sich auf die Begegnung mit den Verwesenden vorzubereiten. Gibt's unter anderem bei Amazon.
- Im Voodoo-Glauben werden Zombies als Arbeitssklaven missbraucht.
- PC-Games-Redakteure werden oft fälschlicherweise für untot gehalten. Irrglaube: Hier ist nur der Kaffee alle.
- Der Cocktail namens Zombie heißt so, weil er Konsumenten entsprechend zurichtet. Kein Wunder: Das Ding enthält bis zu sechs Sorten Rum. Weil das aber nicht genug ist, gießen Barkeeper Fruchtlikör dazu. Ach ja, etwas Fruchtsaft kommt auch noch rein.

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Von den Präsentationsrechnern mussten sie mich wegziehen. Hatte mich die Seite der Überlebenden damals schon gefesselt, begeisterte mich dieses Mal die Jagd mit Hunter und Co. Zwar braucht es ein wenig Einarbeitung, gelingt aber die Auslöschung der Menschengruppe, ist die Freude darüber umso diebischer. Ob **Left 4 Dead** allerdings auf längere Sicht Spaß bereitet, bleibt abzuwarten.

ENTWICKLER: **Valve/Turtle Rock**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **September 2008**



4. ERNTEHELFER | Jetzt wird es übel: Die Überlebenden müssen durch ein unübersichtliches Kornfeld!

5. FEUER FREI | Kurz vor dem rettenden Landhaus fallen die Untoten scharenweise über die Gruppe her.

6. SHOWDOWN | Im Inneren des Hauses müssen die vier durchhalten, bis ein rettender Lastwagen erscheint. Das fordert einige Opfer: Zoey erwischt es.


ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING
ULTRAFORCE
CRYSIS®
SPECIAL EDITION
EA
CRYTEK®
Play to win with
intel
Core 2
THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED
Games for Windows
CRYENGINE 2
© 2007 Crytek GmbH. All Rights Reserved. Crytek, Crysis and CryENGINE are trademarks or registered trademarks of Crytek GmbH in the U.S and/or other countries. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

FLUCHT | Setzen Sie die von den Phantoms gesteuerten Roboter zu stark unter Feuer, versuchen sie zu entkommen.

They

Von: Sebastian Weber

Fiese Geisterwesen, modifizierbare Waffen – hier kommt ein Ego-Shooter der etwas anderen Art.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

Rechnen Sie mal nach: Wie oft haben fiese Aliens oder andere seltsame Gestalten schon die virtuelle Erde in Spielen angegriffen, um sie zu zerstören oder zu unterjochen? Richtig: unzählbar häufig.

Auch in Metropolis Softwares Ego-Shooter **They** steht die Welt mal wieder am Abgrund, denn extrem tödliche und intelligente Roboter legen alles in Schutt und Asche, was nicht gerade aus Stahlbeton gebaut ist. Deshalb schlüpfen Sie in die Haut eines erfahrenen Ex-Soldaten, der sich mit seinem Kumpel – einem Gleiterpiloten – in London auf die Suche nach Überlebenden macht. Im Laufe von **They** bringen die Entwickler nur langsam Licht in die mysteriöse Story. Denn in Träumen und Visionen des Helden taucht immer wieder ein kleiner Junge auf, der ihm Tipps gibt und hilft, die sogenannten Phantoms zu sehen – die Köpfe hinter den Angriffen, welche die Roboter nur als Wirte nutzen.

Im Kampf hat das Auswirkungen auf die KI. Solange die Phantoms die mechanischen Wirtstiere besetzen, gehen diese schlau ans Werk: Sie nehmen Deckung, versuchen Sie zu flankieren und scheinen sich abzusprechen. Schießen Sie die rötlich glühenden Geisterwesen von ihrem Opfer, verschwindet nicht nur das Phantom, sondern auch die Intelligenz.

Das Besondere an **They** sind aber die Waffen. Den gesamten Spielverlauf über haben Sie nur einen Ballermann in der Tasche, der sich aber nach Gutdünken verändern lässt. Dazu befindet sich in Ihrem Raumschiff – und hin und wieder innerhalb der Levels – eine Art **Star Trek**-Werkbank, an der Sie an Ihrer Wumme herumbasteln. Vier Positionen stehen zur Verfügung, die Sie mit Waffenchips versehen,

DAS KOMMT MIR BEKANNT VOR: BERÜHMTE VORBILDER

Das Mystery-Genre spielt schon lange eine wichtige Rolle in Büchern und vor allem Film und Fernsehen. Wenig überraschend also, dass sich Metropolis Software in Sachen Storytelling und Monster-Design an erfolgreichen Vorlagen bedient:

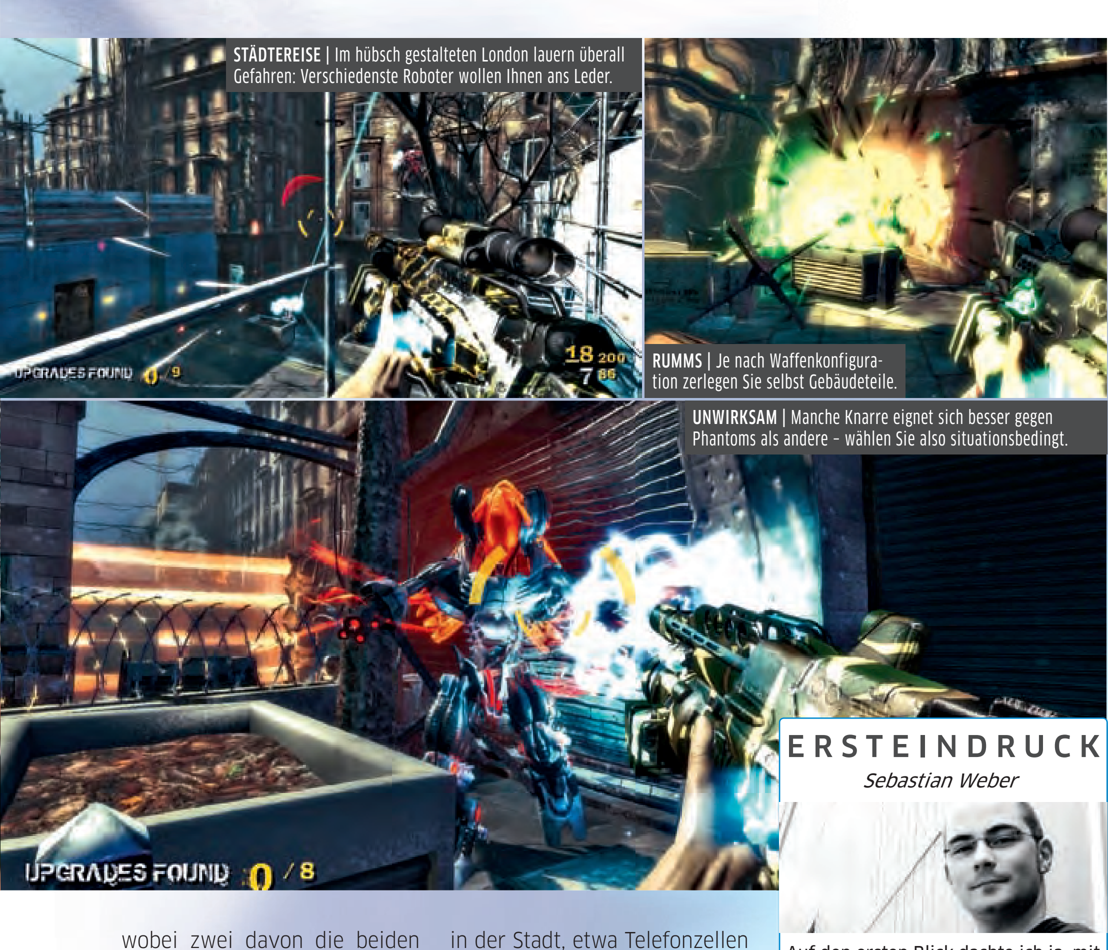


▲ FINAL FANTASY: DIE MÄCHTE IN DIR | Die Phantome aus der **Final Fantasy**-Filmadaption sehen den Wesen in **They** verblüffend ähnlich.

◀ ALIEN-REIHE | Der Körperbau der Phantoms erinnert teilweise stark an die von H.R. Giger entworfenen Aliens aus der gleichnamigen Filmreihe.

▼ LOST | Das beste Schema, Geschichten zu erzählen: nur selten neue Informationen streuen und so die Spannung aufrechterhalten.





STÄDTEREISE | Im hübsch gestalteten London lauern überall Gefahren: Verschiedenste Roboter wollen Ihnen ans Leder.

RUMMS | Je nach Waffenkonfiguration zerlegen Sie selbst Gebäudeteile.

UNWIRKSAM | Manche Knarre eignet sich besser gegen Phantoms als andere – wählen Sie also situationsbedingt.

wobei zwei davon die beiden Feuerfunktionen betreffen. So lassen sich die verrücktesten Kombinationen erstellen: Ob Scharfschützengewehr mit Raketenwerfer oder Schrotflinte mit Plasmawerfer, Ihrer Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt. Ein Generator, den Sie ebenfalls verbessern können, bestimmt dabei, welche Waffentypen kombinierbar sind. Zudem speichern Sie mit seiner Hilfe Ihre Lieblingsknarren auf den Zahlentasten ab. Als Munition dient Energie, die Sie bei besiegten Robotern oder an fixen Stellen in der Stadt, etwa Telefonzellen oder Steckdosen innerhalb der Häuser, finden.

Auf die sogenannte „Pimp my weapon"-Funktion sind die Entwickler stolz. Ob diese aber dauerhaft sinnvoll ist, während man sich durch die Mystery-Story kämpft, bleibt abzuwarten. Für den Mehrspielerpart klingt sie jedoch vielversprechend, da die Charaktere individualisierbar wären. Auch angedachte Spielmodi wie „Capture den Waffenchip" könnten innovative Abwechslung darstellen. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber

Auf den ersten Blick dachte ich ja, mit **They** käme mal wieder ein Shooter aus der Massenproduktion auf uns zu. Doch Metropolis Software hat wirklich ein paar interessante Ideen: Gegner, die aus zwei Feinden bestehen, und Waffen, die sich nach Belieben zusammenbasteln lassen, machten in der kurzen Anspielzeit auf jeden Fall schon Spaß. Da aber von der Story noch wenig bekannt ist und das Gameplay auch im Dunkeln liegt, bleibt abzuwarten, ob sich die Begeisterung durch die gesamte Spielzeit zieht.

ENTWICKLER: Metropolis Software
ANBIETER: Noch nicht bekannt
TERMIN: 2009

WAFFENBASTELEIEN

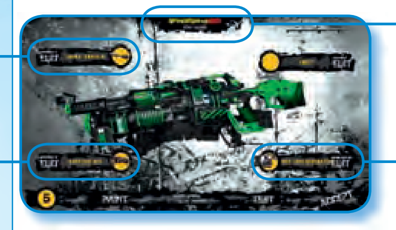
Standardknarren ade – bei They bauen Sie sich kinderleicht Ihre Traumwumme:



Primäre Feueroption: Scharfschützen- oder Maschinengewehr, Schrotflinte und andere typische Waffenarten legen Sie hier fest.



Prozessorlast: Sie gibt an, ob Ihre Waffe noch weiter veränderbar ist. Die Reaktorleistung ist ausschlaggebend.





Reaktor: Das Herzstück Ihrer Waffe. Er gibt vor, welche Bauteile Sie verwenden und wie viele Waffenarten Sie abspeichern können.



Sekundäre Feueroption: Sie haben die Wahl zwischen Granat-, Plasma- oder Raketenwerfer und anderen schweren Geschützen.



ENTDECKT | Drohnen durchqueren das gesamte Stadtgebiet und melden Ihre Position an feindliche Truppen. Falls Sie die kleinen fliegenden Biester nicht schnell genug ausschalten, bekommen Sie eine Menge Probleme.

SCHLAU

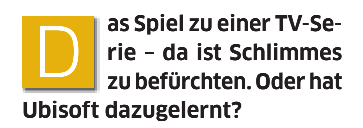
Wenn Sie die Phantoms aus ihrem Wirt schießen, suchen sie sich einen neuen.



DETAILVERLIEBT | Look und Umgebungen entsprechen verblüffend stark dem Serien-Vorbild. Hier das Strandlager der Überlebenden.

VERLOREN | Die neue Figur Elliott leidet an Amnesie; seine Erinnerungen aufzuarbeiten, ist zentraler Bestandteil des Spiels.

Lost – Das Spiel



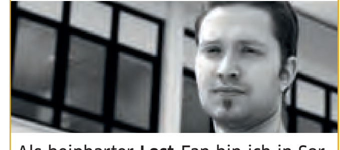
Das Spiel zu einer TV-Serie – da ist Schlimmes zu befürchten. Oder hat Ubisoft dazugelernt?

Ein Phänomen: Die hochspannende, genial verschachtelte ABC-Serie **Lost**. Nach einem Flugzeugabsturz finden sich einige Überlebende auf einer verwunschenen Insel wieder. Dort leben sie in Angst vor rätselhaften, brutalen Einsiedlern, die sich „Die Anderen" nennen. Auch entdecken sie finstere Luken zu unterirdischen Einrichtungen, sind dabei immer wieder auf der Flucht vor einem schwarzen, tödlichen Nebel. Und all das hängt irgendwie mit einem Zahlencode zusammen.

Verwirrend? So ist Lost. Da passt es, dass zum Spiel nur wenig bekannt ist: Man steuert eine völlig neue Figur, Elliott, die sich zusammen mit den wichtigsten Charakteren durchschlagen muss. Dabei kommen auch die typischen Rückblenden aus der Serie zum Einsatz, diesmal spielbar. Die grafisch eindrucksvolle Insel erforscht man aus der Verfolger-Ansicht. Trotz Minispielen und Verfolgungsjagden sind Dialoge ein Kernelement von **Lost**, was mehr Adventure als blanke Action vermuten lässt. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Als beinharter **Lost**-Fan bin ich in Sorge – zu oft endeten Spiele zu Filmen und Serien als halbgare Versoftungen ohne spielerischen Nährwert. Die Tatsache, dass Ubisoft kaum Fakten zum eigentlichen Inhalt veröffentlicht, macht es nicht besser – droht uns hier ein Casual Game mit dicker Lizenz? Zumindest die Grafik wirkt fabelhaft – sie hält meine Hoffnungen auf ein der Serie würdiges Spiel aufrecht.

ENTWICKLER: **Ubisoft Montreal**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **28. Februar 2008**



AUF DIE PISTE? | Jake trennt sich nie von seinem Bike (links im Bild). Doch keine Angst: Goin' Downtown ist ein klassisches Adventure und kein Rennspiel.

LEBENDIG | Die fein gezeichneten Locations sind von Nichtspielercharakteren bevölkert – Statisten eben, nicht spielrelevant, aber der Atmosphäre zuträglich.



VERSTECKT | Obwohl Jake nicht in Gefahr schwebt, muss er sich im Hintergrund halten – sonst bricht die Simulation ab.

Von: Felix Schütz

Das neue Adventure von Silver Style: diesmal ohne Elfen und Zauberstäbe, dafür mit feiner Grafik und düsterer Handlung.

Goin' Downtown

Die sind nicht zu bremsen: Silver Style, das Team hinter **Simon the Sorcerer 4** und **Everlight**, vollendet schon bald das nächste Adventure-Projekt: **Goin' Downtown**, so der Titel, kehrt den humorigen Fantasywelten seiner Quasi-Vorgänger genüsslich den Rücken – und überrascht mit einer ernsten Science-Fiction-Geschichte. Unerwartet, aber schön: der farbenfrohe Grafikstil. Alle Charaktere basieren auf 3D-Modellen, die dank Cel-Shading-Technik wie Comic-Figuren anmuten.

Düster und melancholisch, so beschreiben seine Kollegen den New Yorker Polizisten Jake. Vom Leben gezeichnet, verstrickt sich der Cop in ein unfreiwilliges Abenteuer. Eines, das – wen wundert's? – mit einer bildschönen Frau beginnt: Rose ist ihr Name, Prostitution ihr Metier. Jakes Begegnungen mit der jungen Dame finden ein jähes Ende, als er ihren Körper zerschmettert und leblos auf der Straße vorfindet. Selbstmord oder Totschlag? Jakes Nachforschungen decken natürlich ein rätselhaftes Komplott auf – und dabei gebraucht er eine faszinierende Ermittlungsmethode.

Eine virtuelle Simulation ist Jakes wichtigstes Werkzeug: Indem er Schauplätze und Verdächtige in das Programm einspeist, rekonstruiert er Stück für Stück die Ereignisse bis hin zum Mord. Wie solche Zeitreisen konkret funktionieren, verrät **Goin' Downtown**-Produzent Carsten Strehse: „Der Spieler reist mittels Simulator einige Tage vor den Mord zurück und versucht herauszufinden, was genau passiert ist. Warnt er nun das Opfer, würde es Vorkehrungsmaßnahmen treffen – das Verbrechen würde nie geschehen und der Spieler könnte den Mörder nicht identifizieren. In diesem Fall bricht die Simulation ab." Damit das nicht zu Frust führt, informiert eine Anzeige darüber, wie stark man die Simulation bereits verändert hat und wann ein Abbruch droht. Strehse weiter: „Der vermeintlich logischste Weg führt im Simulator nicht immer zum Erfolg." Der Spieler muss also um die Ecke denken – das verspricht kreative, ungewöhnliche Rätsel. ❑



TRAGISCHE SCHÖNHEIT

Die elegante Rose ist erst Anfang 20, gilt aber als Profi im horizontalen Gewerbe. Ihr Tod bringt die Geschichte ins Rollen.

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Keine Frage, Silver Style traut sich was: Der Simulator ist eine pfiffige Idee, die ungewöhnliche und dabei kluge Rätsel verspricht. Aber: Nerven darf er nicht und frustrieren noch viel weniger. Geht das kreative Konzept also auf? Ich weiß es nicht, bin aber wirklich gespannt: Intelligente Science-Fiction, gepaart mit toller Grafik – das finde ich interessanter als alle **Simons** und **Everlights** dieser Welt.

ENTWICKLER: **Silver Style Entertainment**
ANBIETER: **The Games Company**
TERMIN: **April 2008**

GAMER DREAM 705



- NVIDIA® 750i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8400GS 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL



Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	679 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	699 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	779 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	999 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	779 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1379 €

679,€

GAMER DREAM 745



- NVIDIA® 750i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Apollo Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

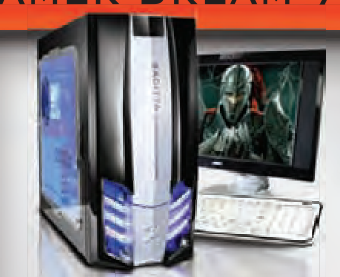
FARBAUSWAHL



Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	879 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	899 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	979 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1199 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	979 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1589 €

879,€

GAMER DREAM 765



- NVIDIA® 750i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehause
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 750GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8800GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	999 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1019 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1109 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1329 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1109 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1709 €

999,€

GAMER DREAM 855



- NVIDIA® 750i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Xion III Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8600GT 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	799 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	819 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	909 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1129 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	909 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1509 €

799,€

GAMER DREAM 875



- NVIDIA® 750i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Hush Silent Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- ATI® Radeon™ HD3870 X2 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick

FARBAUSWAHL



Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	1179 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1199 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1289 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1509 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1289 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1889 €

1179,€

GAMER DREAM 885



- NVIDIA® 780i Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Smilodon Gaming Gehause
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 750GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9800GX2 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Prozessor	Preis
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8200	1399 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1429 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500	1529 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1749 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9300	1529 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	2129 €

1399,€

0800-7979-795

Extrem genial.
Extrem unterhaltsam.



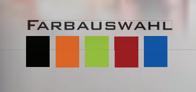
iBuypower empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition



GAMER FX - 920Z



FARBAUSWAHL



949,€

- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
- Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
- Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 4x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

T7500 (4 MB L2Cache, 2.0GHZ)	949	€
T7700 (4 MB L2Cache, 2.2GHZ)	1029	€
T7800 (4 MB L2Cache, 2.4GHZ)	1199	€

GAMER FX - 970



FARBAUSWAHL





- 17 Zoll 16:10 WXGA LCD 1680x1050
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
- Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
- Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 3x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 3-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

T7500 (4 MB L2Cache, 2.0GHZ)	1149	€
T7700 (4 MB L2Cache, 2.2GHZ)	1229	€
T7800 (4 MB L2Cache, 2.4GHZ)	1399	€

www.iBUYPOWER.de

iBUYPOWER

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzlichen MwSt. zzgl Versand. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13BGB innerhalb von 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und orginal verpackten Zustand. Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebot enthalten.

Assassin's Creed

Von: Sebastian Weber

Das „Killerspiel" aus dem Hause Ubisoft im ersten Check – das taugt Altaïr auf dem PC.

Seit Mitte November meucheln sich Konsolenspieler durch das Heilige Land des 12. Jahrhunderts. Ende März soll es auch für PC-Nutzer so weit sein: Assassin's Creed erscheint als Director's Cut.

Die Geschichte ist schnell erklärt: In der Haut des Mittelalterkillers Altaïr hinterlassen Sie in den Städten Jerusalem, Akkon und Damaskus eine Blutspur, um das Volk von tyrannischen Herrschern zu befreien. Mehr sei an dieser Stelle nicht verraten.

Die Frage, die sich jedoch bislang aufdrängt: Wie will es Ubisoft Montreal schaffen, die für Gamepads optimierte Steuerung für den PC umzusetzen? Anhand einer kurz vor Redaktionsschluss eingetrudelten Vorschauversion verschafften wir uns einen ersten Eindruck davon.

Per WASD-Tasten bewegen Sie Altaïr, die Maus dient dazu, die Kamera zu schwenken und Aktionen auszuführen. Altaïr hat zwei Vorgehensweisen, eine für unauffällige Handlungen, die andere, um richtig Rabatz zu machen. Die Varianten wechseln Sie per rechtem Mausknopf, was die restliche Tastenbelegung verändert (siehe Kasten). Während die Leertaste einmal dazu dient, in einer Gruppe Mönche unterzutauchen, so hechten Sie nach kurzem Klicken Wände empor.

Auch der linke Mausbutton bekommt mehr Spielraum: Entweder dient er dazu, plump auf Ihren Gegner einzudreschen, oder Sie aktivieren die Konterfunktion. Was sich kompliziert anhört, klappt nach kurzer Eingewöhnung reibungslos.

Ein Kritikpunkt, mit dem Assassin's Creed auf den Konsolen zu kämpfen hatte: der eintönige Spielverlauf. Sie erkunden die Stadt, machen sich Freunde unter der Bevölkerung und holen sich Ihren Auftrag. Dann sind nur vier Minispiele, unter anderem Befragungen von Informanten, Taschendiebstahl oder das Belauschen von Passanten, nötig, um Altaïrs Attentate vorzubereiten – ein Vorgang der sich ständig



SKRUPELLOS
Assassine Altaïr kennt keine Gnade für seine Opfer.

KÄMPFE | Die Konterfunktion macht die Auseinandersetzungen zu leicht, setzt sie aber gut choreographiert in Szene.

FLUCHT | Solange seine Gegner ihn sehen, verfolgen sie Altaïr. Am besten hängen Sie die Schurken über die Dächer ab.

ZIEL ERREICHT | Ihre Opfer entkommen Ihnen nicht: Selbst wenn sie Reißaus nehmen, endet Ihr Auftrag immer tödlich.

wiederholt. Ubisoft verspricht, die Missionszahl auf dem PC mit vier neuen Investigationsarten beinahe zu verdoppeln. Wettrennen über die Dächer der Stadt, die lautlose Beseitigung von Bogenschützen, Verwüstung von Marktständen sowie Eskortmissionen kommen hinzu. Ob diese aber wirklich mehr Abwechslung bringen, ist ungewiss. Zumindest das Akrobatenwettrennen erwies sich bisher als zu einfach.

Was aber schon überzeugt, ist die Grafik und die Performance der Engine. Die Texturen sind hoch aufgelöst, die Lichteffekte laden zum Träumen ein. Lediglich die Passanten auf den Straßen hätten ein wenig mehr Details vertragen. Das Einstellungsmenü, in dem Sie den Detailgrad nach Lust und Laune verändern, zeigt, dass die Entwickler sich für die PC-Fassung tatsächlich Mühe gegeben haben und es sich hier nicht um eine schnell zusammengezimmerte Konsolenportierung handelt. Negativ fällt dennoch auf, dass zwei dicke, schwarze Balken den Bildschirmausschnitt einschränken, wie man es sonst nur von 16:9-Filmen kennt. Ubisoft blieb uns eine Aussage schuldig, ob man diese in der finalen Version ausschalten kann. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Meuchelmörder Altaïr hat mich bereits auf der Xbox 360 trotz einiger Mängel überzeugt. Doch Ubisoft schafft es tatsächlich, die scheinbar nur auf Gamepads ausgelegte Steuerung optimal auf Maus und Tastatur zu transportieren. Die Grafik kommt auch ein wenig feiner daher. Bleibt nur abzuwarten, ob es Ubisoft gelingt, den häufig genannten Kritikpunkt – die sich einschleichende Eintönigkeit des Spielverlaufs – mit den neuen Missionen zu beheben.

ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: 28. März 2008

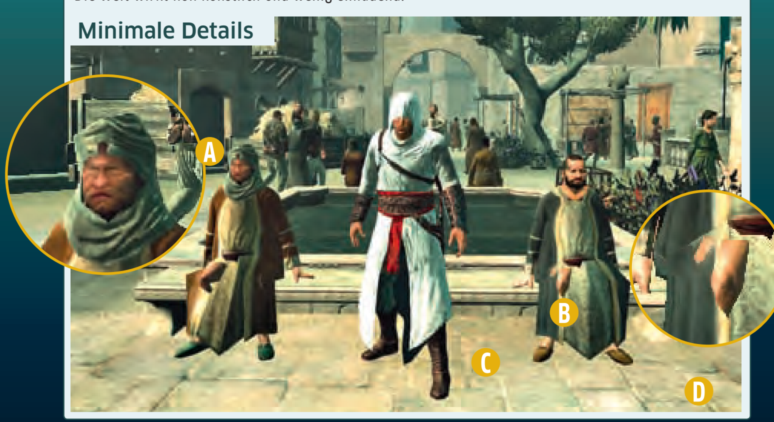
SCHÖNHEITSWETTBEWERB

Maximale Details



ENORMER UNTERSCHIED | Die grafische Qualität von **Assassin's Creed** hat viel Einfluss auf den Spielspaß, denn die Entwickler haben die Städte und Charaktere bezaubernd in Szene gesetzt. Fahren Sie die Detailstufe herunter, verliert Altairs Abenteuer an Glanz: Die Gesichter der Passanten (A) wirken matschig, außerdem treten plötzlich Clippingfehler auf (B). Schatteneffekte, die der Welt Lebendigkeit verleihen, verschwinden, genau wie kleine Details, etwa Dreck auf den Straßen (D). Die Welt wirkt nun künstlich und wenig einladend.

Minimale Details



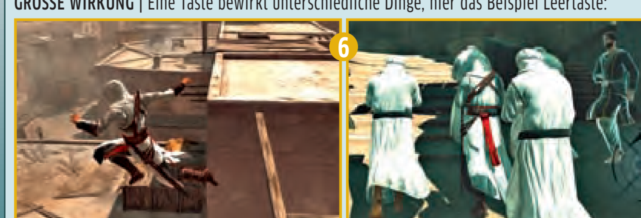
DIE STEUERUNG IM ÜBERBLICK

Vom Gamepad zu Maus und Tastatur. Wie Ubisoft die Steuerung anpasst, zeigen wir Ihnen hier auf einen Blick.

1. Bewegung Altairs
2. Umschauen / Kamera bewegen
3. Ziel erfassen
4. Modusschalter
5. Schnellinventar (Waffenauswahl)
6. **Modus 1:** Untertauchen **Modus 2:** Sprinten und freies Laufen (Klettern)
7. **Modus 1:** Passanten wegschieben (Kampf: greifen) **Modus 2:** Greifen und werfen (Kampf: losreißen)
8. **Modus 1:** Angreifen **Modus 2:** Kontern
9. **Visionssicht:** Deckt Gesinnung anderer Charaktere oder Karte auf.



GROSSE WIRKUNG | Eine Taste bewirkt unterschiedliche Dinge, hier das Beispiel Leertaste:



EINDRUCK: Die Steuerung ist in den ersten Spielminuten ungewohnt, geht aber nach kurzer Zeit leicht von der Hand. Dank Funktionswechsel per rechter Maustaste schaffen es die Entwickler, die an sich komplexe Bedienung Altairs auf wenige Knöpfe zu begrenzen. Eine vorbildliche Umsetzung der Konsolenversion.

ERSTER LEISTUNGSCHECK

Das leistet Assassin's Creed schon jetzt: Anhand der Vorschauversion probieren wir die Minimal- und Optimalsystemangaben von Ubisoft aus.

Durchschnittswert: 20 FPS
AMD 64 X2 3800+, 256 MB Geforce 7900 GTO, 1 GB Arbeitsspeicher

Durchschnittswert: 50 FPS
Intel Core 2 Duo E6600, 768 MB Geforce 8800 GTX, 3 GB Arbeitsspeicher

EINDRUCK: Auf beiden Systemen ließen wir **Assassin's Creed** in der Auflösung 1.280x1.024 mit allen Details laufen. Obwohl es sich nicht um die Verkaufsversion handelte, erwies sich das Spiel als weitgehend ruckelfrei, die Minimalkonfiguration kommt mit der vollen Grafikpracht erwartungsgemäß nicht zurecht.



HINWEIS

Die Screenshots hat Codemasters nachbearbeitet. Sie stammen aus einer frühen Version und die Lizenzgeber der Autos mussten sie freigeben. Sie unterscheiden sich aber nicht merklich von der gezeigten Fassung des Spiels.

SEEFAHRERROMANTIK | Die Docks der japanischen Großstädte stellen knifflige Strecken dar.

Race Driver: Grid

Von: Sebastian Weber

Das beste Rennspiel 2007 kam von Codemasters. Ob die Engländer den Erfolg 2008 wiederholen?

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

Warwickshire, eine Grafschaft mitten in England, ist vor allem wegen des Geburtsortes von William Shakespeare (Stratford-upon-Avon) bekannt. Was die wenigsten wissen: In der Pampa zwischen Pubs und Schafen hat Publisher Codemasters seinen Hauptsitz – das Ziel unserer Reise Ende Januar. Die Schöpfer der grandiosen **Colin McRae**- und **DTM Race Driver**-Reihe arbeiten nämlich momentan an **Race Driver: Grid**, einem Rennspiel, mit dem man der Konkurrenz das Fürchten lehren will.

Ihre Karriere startet wie gewohnt: Als blutiger Anfänger klemmen Sie sich hinter das Steuer eines noch wenig beeindruckenden Flitzers, heuern bei einem Renn-Team an und versuchen, erste Erfolge nach Hause zu fahren. Das bringt Ihnen Kohle und den Respekt der anderen Fahrer ein. Zwei wichtige Voraussetzungen, um nach und nach Ihren eigenen Rennstall aufzubauen – der eigentliche Kern von **Grid**. Das typische Ziel, zum absolut besten Piloten aufzusteigen, gestaltet sich spannender als in all den **Need for Speeds** oder **Juiceds**.

Denn statt nur selbst über die Pisten zu heizen, stellen Sie im späteren Verlauf Ihr eigenes Team zusammen und haben dabei die Wahl aus etwa 300 virtuellen Fahrern, die es geschickt auszuwählen gilt. Da gibt es zum Beispiel draufgängerische Typen, die auf der Strecke gerne volles Risiko gehen. Was einmal durchaus zu haushohen Siegen führen mag, endet ein anderes Mal vielleicht an der Leitplanke. Manchen Gesellen mangelt es an Selbstvertrauen, sodass sie mit dem Stress, in Führung zu liegen, nicht klarkommen und deshalb Fahrfehler begehen. Diese beiden Varianten nennt uns Ralph Fulton, Produzent von **Grid**, exemplarisch. Welche weiteren Charaktere in der riesigen Datenbank warten, verrät er nicht, stellt aber in Aussicht, dass der Management-Teil eine wichtige Rolle spielt. Wir sind gespannt, denn zu sehen bekamen wir davon während der Präsentation und der ausgiebigen Spielsessions nichts. 300 individuelle Piloten zur Wahl zu haben, klingt fast zu schön, um wahr zu sein.

AKTIV | Die Zuschauer reagieren während der Rennen individuell auf die Flitzer auf der Straße – grandios.

STARTAUFSTELLUNG | Die künstliche Intelligenz macht genauso Fehler wie Sie. So geht auch mal der Start in die Hose.

HART | Da die KI Sie unter Druck setzt, hilft genaue Streckenkenntnis auf die vorderen Plätze.

MENSCHENAUFLAUF

Bis zu 40.000 Zuschauer sollen bei Race Driver: Grid die Strecken bevölkern. Was sich wahnsinnig anhört, sorgt für Rennstimmung pur:

FULL HOUSE | Technisch schwierig, aber atmosphärisch wichtig: Die Events wirken tatsächlich wie aus dem Fernsehen gewohnt.

DETAILREICH | Jede Menge Menschen, Luftballons oder Fahnen – die Strecken strotzen vor liebevoll gestalteten Kleinigkeiten.

◀ INDIVIDUALISMUS | Obwohl Codemasters verspricht, dass tausende Zuschauer die Strecken lebendig machen, soll jede Figur unterschiedlich aussehen und reagieren (siehe Screenshot oben links).

▶ PUBLIKUM BISHER | Zwar ist FIFA 08 erst wenige Monate alt, dennoch wirkt das Publikum in der Fußballsimulation wie eine Reise in die Vergangenheit. Zweidimensionale Pappaufsteller fiebern mit, wenn die Nationalelf das Spielfeld betritt. Nicht zeitgemäß, aber hardwareschonend.

Die genannten Charakterschwächen merken Sie auch Ihren Kontrahenten während der Rennen schnell an. Vorbei sind die Zeiten, in denen Ihre Mitbewerber wie auf Schienen der Ideallinie folgten. In **Grid** lauert hinter jeder Kurve eine Überraschung, die das Rennende bedeuten könnte. Flitzer kollidieren, rasen in Reifenstapel oder touchieren die Streckenbegrenzung so, dass sie von der Piste segeln. Doch aus all diesen Fehlern lernt die KI. Fährt einer Ihrer Rivalen etwa in der ersten Runde zu schnell auf ein Hindernis zu, korrigiert er dies in der folgenden. So tasten nicht nur Sie sich langsam an die optimale Fahrweise heran.

Das Schadensmodell, das Codemasters bereits in **Colin McRae: Dirt** nutzte, kommt auch in **Grid** zum Einsatz, jedoch stark verbessert: Jedes noch so kleine Teil fliegt hier physikalisch korrekt durch die Luft. Selbst Kratzer im Lack berechnet das Spiel in Echtzeit und stellt nicht, wie oft üblich, nur „beschädigte" Texturen dar. Dass die Blessuren an den Karren auch Einfluss auf das Fahrverhalten haben, versteht sich von selbst. Da die Ego-Engine, die Weiterentwicklung der in **Colin McRae: Dirt** genutzten Neon-Engine, die Crashes zudem spektakulär in Szene setzt, macht es schon beinahe Spaß, sein Auto zu Klump zu fahren.

Die sogenannte Flashback-Funktion macht das aber auch problemlos möglich. Bleibt von Ihrer PS-Schleuder wirklich nur noch ein Haufen Altmetall übrig, starten Sie einfach das Replay. Nicht nur, um sich den Unfall damit aus allen erdenklichen Kamerawinkeln anzusehen und die Zeitlupe zu nutzen – Sie können sich auch mit einem einfachen Tastendruck an jeder beliebigen Stelle der Wiederholung wieder ins Rennen setzen lassen, um das begangene Missgeschick auszugleichen. Wie **Grid** Sie dafür bestraft, ist bislang nicht klar. Die Entwickler

VORGEGEBEN

Lackierung, Spoiler und andere Spielereien sind vordefiniert – Sie selbst haben nur die Option, die Sponsoren auszuhandeln.



HERRSCHER DER ZEIT

Die Flashback-Funktion in Race Driver: Dirt lässt Sie jeden Unfall ungeschehen machen. Doch die Grid-Entwickler sind nicht die Ersten, die Sie mit der Zeit spielen lassen:

In Rennspielen sind Zeitmanipulationen ungewöhnlich, doch SCAR hat mit dem Tiger-Effekt schon den Vorgänger des Flashbacks im Tank. Auch hier lassen sich Crashes zurückspulen.
Prince of Persia: The Sands of Time setzt die Funktion ebenfalls ein. Per Tastendruck machen Sie Abstürze des Helden oder tödliche Kämpfe ungeschehen.
Timeshift legte die Kontrolle über die Zeit komplett in Ihre Hand: Anhalten, vor- oder zurückspulen – Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

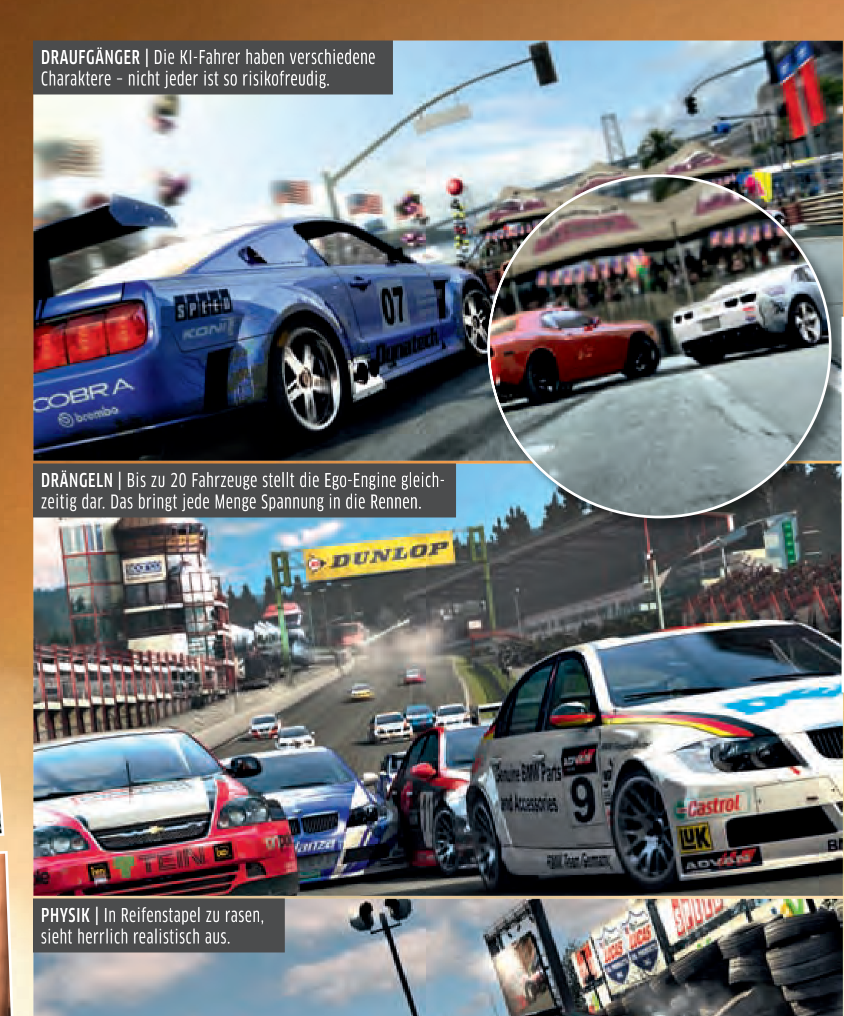


TIMESHIFT (2007)

SCAR (2005)



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME (2003)



DRAUFGÄNGER | Die KI-Fahrer haben verschiedene Charaktere – nicht jeder ist so risikofreudig.

DRÄNGELN | Bis zu 20 Fahrzeuge stellt die Ego-Engine gleichzeitig dar. Das bringt jede Menge Spannung in die Rennen.

PHYSIK | In Reifenstapel zu rasen, sieht herrlich realistisch aus.

LIEBE ZUM DETAIL

Die Entwickler bauen die Flitzer anhand von Originaldaten nach. Außerdem ist alles zerstörbar.

denken darüber nach, die Funktion nur begrenzt verfügbar zu machen oder Sie weniger Geld beziehungsweise Respektpunkte verdienen zu lassen, falls Sie sie nutzen. Eine solche Maßnahme ist aber auch angebracht, da der Flashback – so nützlich er auch sein mag – den knackigen Schwierigkeitsgrad von Grid enorm mildert.

Denn genau wie in Colin McRae: Dirt benötigen Sie für die Strecken etwas Einarbeitungszeit, um gegen die aggressive künstliche Intelligenz Land zu sehen. Allerlei kleine Helferlein unterstützen Sie jedoch von Haus aus dabei, Ihren Boliden auf Kurs zu halten. Anfänger oder Gelegenheitsspieler freut das sicherlich, erfahrene Hobby-Raser haben zum Glück die Option, die Fahrhilfen auszuschalten. Erst dann reagieren die Karossen so, wie man es erwartet – zum Beispiel bricht das Heck in Kurven aus.

Wenn Sie sich dann an die Parcours und Ihren Flitzer gewöhnt haben, erklimmen Sie schnell die Siegertreppchen. Da Race Driver: Grid vollkommen ohne Tuning auskommt, ändert sich das Fahrverhalten Ihres motorisierten Ungetüms nicht. „Viele andere Rennspiele konzentrieren sich auf ihre Tuningfunktion und erlauben es dem Spieler, sein Auto völlig zu verändern, was unserer Meinung nach die eigentliche Rennerfahrung schmälert", erklärt uns Fulton. „Ein bearbeiteter Flitzer beeinflusst alles, von der Streckenführung bis hin zum nicht mehr passenden Verhalten der KI-Fahrer. Außerdem kennen sich die wenigsten Spieler gut genug mit der Fahrphysik aus, als dass Tuning wirklich sinnvoll wäre." Dass Codemasters damit auf die direkte Konkurrenz Need for Speed Pro Street oder Juiced 2 anspielt, sollte jedem klar sein.

Bei den Kursen geben sich die Entwickler ebenfalls viel Mühe. Die Pisten befinden sich in Japan, den USA oder Europa und setzen sich aus authentischen Stadtpar-



RUND UM DEN GLOBUS

Europa, Japan, USA – das sind die Stationen, die Sie in Race Driver: Grid aufsuchen, um sich den Titel „bester Rennfahrer der Welt" zu verdienen. Wir zeigen Ihnen, inwiefern sich die Gegenden unterscheiden.

Europa: Hier finden die Events meist in Städten (etwa Mailand) oder auf offiziellen Rennstrecken wie Le Mans statt.
Japan: Das Driften steht hier im Vordergrund – selbst auf Strecken mit Gegenverkehr. Tokyo Shibuya, Yokohama Docks oder Haruna sind drei der Austragungsorte.
USA: Mit enorm motorisierten Musclecars wie dem 1970 Boss 302 Mustang rasen Sie hier unter anderem durch San Francisco, Detroit oder Washington.

Der Clou an der Welt von **Race Driver: Grid** ist, dass die Rennen zum Beispiel in den USA und Japan weitergehen, während Sie in Europa antreten. So vergeht erkämpfter Ruhm schnell, wenn Sie nicht geschickt vorgehen.



KURZE FREUDE | Mailand zählt zu den anspruchsvollen Kursen. Gerade ist der Aston Martin noch auf dem ersten Platz ...

JETZT ABER SCHNELL | ... eine Kurve später hat sich das Blatt gewendet. Durch die engen Gassen geht es gen Zielgerade.

▲ **DTM LÄSST GRÜSSEN** | Ein Relikt aus **DTM Race Driver**-Zeiten. In Spa schwingen Sie sich hinter das Steuer von Tourenwagen. Die Karten für **DTM Race Driver 4** stehen schlecht, **Grid** soll eine neue Reihe etablieren.

KÖNNEN | Die Drift-Wettbewerbe erfordern Fingerspitzengefühl.

PERFEKTION | Rundenzahl und -zeiten immer im Blick: nützlich, um an Ihrer Ideallinie zu arbeiten.

PLATZIERUNG | Sie möchten immer wissen, wie das Rennen für Sie läuft? Die Anzeige verrät es.

▲ **GELUNGEN** | Für den Driftmodus hat Codemasters ausgiebig recherchiert. Geschichte und Kniffe des Drifts fließen in **Grid** ein. Das Handling der Flitzer ist entsprechend differenziert.

▶ **VIELFÄLTIG** | Neben den Schlitterpartien bietet Japan auch konventionelle Rennen.

ÜBERSICHT | Die Karte zeigt Ihnen den Streckenverlauf und die Position der Gegner.

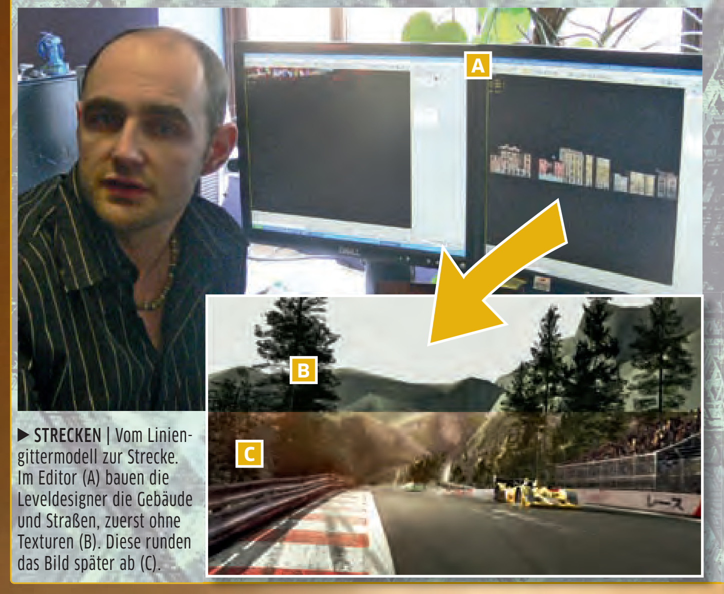
HILFREICH | Das Tachometer zeigt wie immer Geschwindigkeit und Drehzahl an. Vor allem der Drift erfordert die Anzeige.

▲ **PROTZIG** | Die Karren der amerikanischen Events entsprechen den typischen Klischees: Dodge Viper SRT-10, GTR Mustang Concept oder 1970 Boss 302 Mustang lassen Herzen von Autokennern höher schlagen.

◀ **UNGESCHICKT** | San Francisco mit seinen vielen Berg-Passagen ist geradezu für Unfälle prädestiniert. Selbst die KI hat ihre Probleme damit.

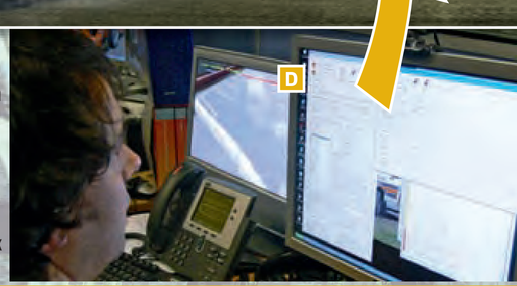
SO ENTSTEHT RACE DRIVER: GRID

Ein derart detailliertes Rennspiel wie Race Driver: Grid zu schaffen, erfordert jede Menge Aufwand. In Codemasters' Hauptsitz in Warwickshire arbeiten etwa 80 Mann an der Entwicklung mit. An zwei Stationen zeigen wir Ihnen, wie die Programmierer vorgehen:



▶ **STRECKEN** | Vom Liniengittermodell zur Strecke. Im Editor (A) bauen die Leveldesigner die Gebäude und Straßen, zuerst ohne Texturen (B). Diese runden das Bild später ab (C).





▶ **SCHADENSMODELL** | Dass Sie die Flitzer physikalisch korrekt zu Schrott fahren, ist besonders wichtig. Deshalb testen die Entwickler das Schadensmodell tagein, tagaus dank Editor (D).



ABWECHSLUNG | Neben Musclecars und Flitzern, die man aus anderen Spielen kennt, steigen Sie auch in Formel-Geschosse.



HERAUSFORDERUNG | Die härteste Kameraeinstellung stellt die Cockpitansicht dar. Die Rennen wirken dann aber intensiver.

cours und fiktiven Rennevents zusammen. Metropolen wie Mailand, Detroit und Washington oder die Rennstrecken Nürburgring und Donington Park basieren auf hunderten Fotografien, die die Leveldesigner haarklein nachgebaut haben. Allein für Mailand fertigte Codemasters etwa 600 einzigartige Gebäude an und orientierte sich gar am Stadtplan, um die Straßenführung so genau wie möglich nachzuempfinden. Ein und dasselbe Haus soll so nicht zweimal an der Fahrbahnbegrenzung an Ihnen vorbeirauschen. Lediglich die Spielbarkeit der Levels setzt dem Realitätsbestreben Grenzen: An Stellen, an denen die Entwickler merken, dass die Piste nicht mehr gut zu fahren ist oder sie dem Ziel der Disziplin entgegenwirkt, weicht man von der Vorlage ab und ändert den Straßenverlauf ein wenig und versetzt auch einmal das eine oder andere Haus. Bekannte Örtlichkeiten wie etwa der Mailänder Dom, die Oper oder die Viktor-Emanuel-Galerie bleiben erhalten, Letztgenannte durchfahren Sie sogar.

GRUNDSATZFRAGE

Der Fuhrpark umfasst 45 Boliden, jedoch keine à la Golf GTI. Grund: Diese kann man auch in Echt fahren.

Die neue Ego-Engine stellt die historischen Denkmäler derart bezaubernd dar, dass sie ohne Zweifel jede Postkarte schmücken könnten. Aber auch die Boliden und die Umwelt strotzen geradezu vor Details: Rasen Sie zum Beispiel unter einer Reihe Fahnen hinweg oder an einem Baum vorbei, wirbelt der Fahrtwind die Objekte derart hübsch durch die virtuelle Welt, dass man seinen offen stehenden Mund erst Sekunden später bemerkt. Etwas, das einem bei Race Driver: Grid durchaus des Öfteren passiert. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Nach wenigen Runden auf den Pisten setzt das typische **Colin McRae: Dirt**-Phänomen ein: Man möchte die Strecke möglichst schnell lernen und sich in harten Zweikämpfen auf den ersten Platz hoch arbeiten. Codemasters schafft es, mit intensiven und adrenalintreibenden Rennen ein enormes Suchtpotenzial zu aktivieren. Natürlich hilft die tadellose Technik, denn was die Grafik betrifft, habe ich bisher kein Rennspiel gesehen, das an **Race Driver: Grid** herankommt. Wenn der Rest dann auch noch stimmt, steht im Sommer ein neuer Genre-König vor der Tür.

ENTWICKLER: **Codemasters**
ANBIETER: **Codemasters**
TERMIN: **Sommer 2008**

▲ **LIEFERDIENST** | Neuerdings schweben bei **Panzers** Hubschrauber durch die Lüfte und bringen wie hier im Bild Nachschub – ein Verdienst des nun nach dem Zweiten Weltkrieg angesiedelten Szenarios.

▶ **TAG DER OFFENEN TÜR** | Durften einen Samstag lang den Kalten in einen heißen Krieg verwandeln (v. l.): Andreas Nitsche, Christoph Backhaus, Andreas Pönicke und Dominic Kurz.

Codename: Panzers – Cold War

Von: Ansgar Steidle

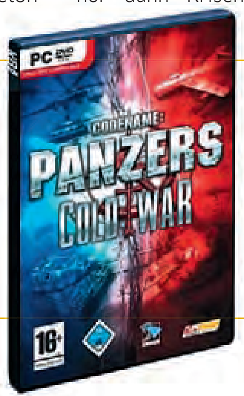
Die Panzers-Reihe verschlägt es in den Kalten Krieg – und zu uns in die Redaktion. Kann das gutgehen?

Tempelhof, Berlin, in der Morgendämmerung des 8. April 1949. Die Blockade der Stadt durch die Sowjetarmee ist kaum einen Monat beendet, da prallen Zufall und Übermut unglücklich aufeinander: Bei einem waghalsigen Manöver kollidiert ein russischer Kampfjet mit einem US-Transportflugzeug. Schwer angeschlagen stürzt die Maschine aufs Rollfeld, schlittert über den Asphalt und geht in Flammen auf. Der Jet scheitert indes am Versuch, statt der Schall- eine Betonmauer zu durchbrechen. Sowohl Westmächten als auch Sowjets ist sofort klar: Das ist der Startschuss für den lang erwarteten Angriff der Gegenseite, der Krieg beginnt. Tja, im Echtzeit-Taktikspiel **Codename: Panzers – Cold War** ist es schnell vorbei mit dem Kalten Krieg.

Stadtgrenze, Fürth, weit nach der Morgendämmerung (dem Himmel sei´s getrommelt und gepfiffen) des 9. Februar 2008. Im Hauptquartier des PC-Games-Stabes herrscht nur dann Krisenstimmung, wenn Mitarbeiter kalten Kaffee kriegen und das einzige, was abstürzt, sind PCs – und hin und wieder Redakteure auf der Weihnachtsfeier. Aber das ist eine andere Geschichte. Wenigstens ein bisschen kriselt es heute, quasi aus reiner Stimmungssolidarität, als Jens Schäfer vom Publisher 10tacle daran scheitert, unsere Monitore zur Zusammenarbeit zu überreden. Eigentlich wollte er mittels einer Tech-Demo zeigen, was die neue Gepard-Engine 3 alles auf dem Kasten hat: Vertex- und Pixel-Shader 3.0, Dual-Monitor-Support, eine Physik-

PC GAMES SNEAK PEEK: WAS IST DAS?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Geschenk, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:

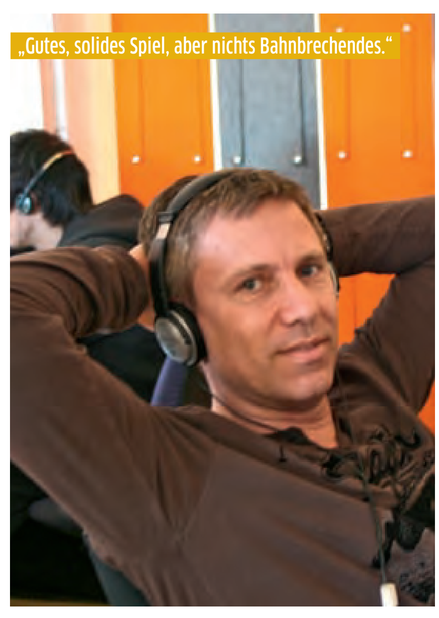


Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

pcgames.de

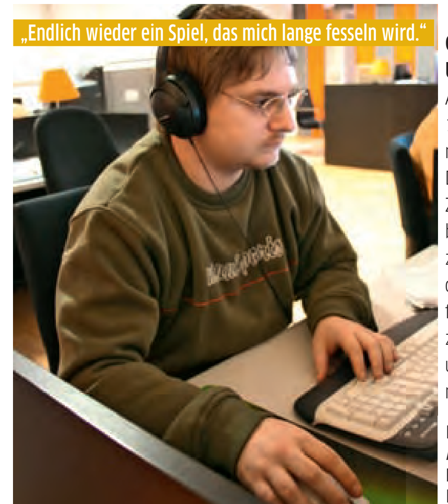
- **Vollversion Codename: Panzers – Cold War**
- **10tacle-Fanpaket**


„Gutes, solides Spiel, aber nichts Bahnbrechendes."

ANDREAS NITSCHE ÜBER COLD WAR:

Mir hätte der Zweite Weltkrieg als Kulisse mehr zugesagt. Hier konnte ich nicht so richtig andocken, aber die Schauplätze sind nett, etwa der Berliner Flughafen. Die Upgrades haben mir sehr gefallen, ein bisschen wie in einem Rollenspiel. Sofern ich es beurteilen kann, hat sich die künstliche Intelligenz im Vergleich zu **Panzers** 1 und 2 verbessert. Ich würde das Spiel aber definitiv nur im Multiplayer spielen.

NAME: Andreas Nitsche
ALTER: 42 Jahre
CLAN: www.brigade-clan.eu
ZULETZT GESPIELT: Company of Heroes, Call of Duty 4


„Endlich wieder ein Spiel, das mich lange fesseln wird."

CHRISTOPH BACKHAUS ÜBER COLD WAR:

Atmosphäre: 2, Schauplätze: 1, Story: 3 – wobei ich da nicht so drauf geachtet habe. Das Setting ist besser als der Zweite Weltkrieg. Am meisten begeistert haben mich die zerstörbare Umgebung und die Vehikel-Upgrades. Mir fehlt, dass man Einheiten eine zweite Gruppe zuweisen kann, und die Wegfindung ist noch nicht ausgereift.

NAME: Christoph Backhaus
ALTER: 26 Jahre
BERUF: Informatik-Student 7. Semester
LIEBLINGSGENRE: Fußballmanager


„Boah, geil!"

ANDREAS PÖNICKE ÜBER COLD WAR:

Super – schicke Videos und eine neue Geschichte an Schauplätzen, die man selbst kennt (Berlin)! Sehr gutes Szenario, nicht unbedingt besser, aber gegenüber dem bisherigen unverbraucht und interessant. Die Upgrades sind toll, nur das Balancing muss noch verfeinert werden und die Kamera sollte mehr Winkel hergeben – runter auf Augenhöhe mit den Soldaten!

NAME: Andreas Pönicke
ALTER: 32 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: World in Conflict, Call of Duty 4, Company of Heroes
SONSTIGE HOBBYS: Aviation



„Gutes, altes **Panzers**-Feeling wieder aufgekommen."

DOMINIC KURZ ÜBER COLD WAR:

Gutes Spiel, hab allerdings mehr Neuerungen erwartet ... Zerstörungsvielfalt ist nun mal nicht alles. Die Story überzeugt mich nicht, weil reine Fiktion. Dafür gibt´s sehr detailreiche, glaubwürdige Schauplätze, super dargestellte und komplett zerstörbare, riesige Gebäudekomplexe. Dass Upgrades im laufenden Spiel erworben und umgerüstet werden können, ist klasse und ermöglicht eine Neuorientierung im Kampf. Die Wegfindung ist schlecht wie eh und je.

NAME: Dominic Kurz
ALTER: 22 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Company of Heroes
CLAN: www.brigade-clan.eu
SONSTIGE HOBBYS: Pen & Paper

simulation berechnet Trümmerteile einstürzender Gebäude und so weiter.

Die inzwischen anwesenden vier Leser beziehungsweise Tester entdecken daher selbst, was das neue **Panzers** alles bietet. „Die Entwickler haben so viele Details eingebaut. Etwa bewegt der Luftzug eines Hubschraubers die Grasbüschel und Büsche rundum. Das sind so Kleinigkeiten, die fallen nachher keinem auf. Aber die Summe macht´s." Von wegen: Das geht unter! Dem scharfen Auge von Teilnehmer Andreas Pönicke aus Murr entgeht nichts: „Tolle Grafikeffekte, die Explosionen und das Hitzeflimmern sehen einfach obergeil aus und die tollen Zwischensequenzen zeigen viele Details, so was wie den Marienkäfer und die Pusteblume im Intro zur dritten oder vierten Mission."

In die Kampagne steigen die Spieler an dem Punkt ein, wo die in der Einleitung zerschellte Transportmaschine zum Liegen kommt. Sekunden später treffen Löschfahrzeuge ein, doch auch die Russen reagieren schnell und flitzen los wie die Feuerwehr: Keine Minute später schwebt der erste feindliche Helikopter über der Absturzstelle, Rotgardisten seilen sich ab. Überrascht von dem Angriff sichern die Leser behelfsmäßig mit wenigen Fußsoldaten den Flughafen Tempelhof und vereinen weitere umherirrende Soldaten unter ihrem Kommando.

Auch im Rest der Stadt steppt der Berliner Bär. Als sich die Soldaten durch die Straßen bewegen, schlagen in der Nähe Artilleriegranaten ein, russische Kämpfer suchen hinter herumliegenden Rohren Deckung. Ein Hubschrauber, unter dem eine Plattform für den Fahrzeugtransport baumelt, kassiert einen kapitalen Treffer, taumelt und driftet seitlich in einen Wohnblock, der spektakulär in sich zusammenfällt. Dank Physiksimulation gehen hier ganze Straßenzüge in Rauch auf.

Als die Tester einen gelben Baukran passieren, beharkt sie ein dort lauernder Scharfschütze – eine eingeblendete Bild-im-Bild-Ansicht zeigt eine Nahansicht des Angreifers. Diese Mini-Bilder in der Ecke zeigen öfter spielrelevante Abläufe auf der Karte. „Die kann man auch selbst festlegen, quasi als Überwachungskamera, um etwa einen strategischen Punkt permanent im Auge zu behalten", erläutert Jens und der Stuttgarter Andreas Nitsche führt bei einer späteren Unterhaltung an, es wäre eine der wenigen ihm aufgefallenen Innovationen und hätte Potenzial. Wir fordern einen Luftschlag an, der den Stahlkoloss fachgerecht zerlegt – neben Hubschraubern sind nun auch US-Jets dank des Post-Weltkriegs-Szenarios im Einsatz.

> „Ein Königstiger ist auch ein Held, gefällt mir aber besser."
>
> Andreas Nitsche zieht Vergleiche zu **Company of Heroes**

Die Einheitenvielfalt und die daraus resultierenden taktischen Variationen sagen Dominic Kurz vom Brigade-Clan, dem nach eigenen Angaben „vielleicht ersten **Panzers**-Clan überhaupt", sehr zu.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: CODENAME: PANZERS – COLD WAR

Grafik, Sound, Steuerung



Leser: Fast durchweg Lob erntet die Optik: „Sehr detailreiche Landschaften, liebevoll animierte Panzer und Fahrzeugmodelle". Sound und Musik fallen gut bis sehr gut aus. Der eine findet die Musik passend, der andere nicht. Mehrfachgruppierungen und eine flexiblere Kamera fehlen.

PC Games: Bedienung und Interface sind geblieben, grafisch ist das Spiel top. Wer zwei Monitore anschließt, hat die Strategiekarte im Blick, über die er Mitspielern per Einzeichnungen und Markierungen Anweisungen gibt.

Besonderheiten (etwa Physik)



Leser: Bei den Einheiten-Upgrades zeigen sämtliche Leser-Daumen nach oben: „toll!", „klasse!" und zweimal „sehr gut!" werden vergeben, die zerstörbare Umgebung mit „okay" bis „sehr gut" bewertet. Die Helden sind allen egal, die Deckung fällt gegenüber der **World in Conflict**-Variante ab.

PC Games: Helden, Deckung, zerstörbare Umgebung, Upgrades ... **Cold War** bietet einige – auch neue – Besonderheiten. Die zerstörbare Umgebung sieht vor allem gut aus, hat aber zu wenig spielerische Bedeutung.

Atmosphäre, Schauplätze, Story



Leser: Das neue Szenario ist mit 3:1 Stimmen gut und nicht unbedingt besser als bisher, wenngleich mit „unverbraucht" und „mal was anderes" beschrieben. Die hervorragenden Schauplätze geben den positiven Ausschlag. Die Story ging wohl mit den Helden unter und kann nicht überzeugen.

PC Games: Das Szenario hebt sich wenig vom Zweiten Weltkrieg ab. Selten finden sich Dinge, die wir deutlich späteren Jahren zuordnen. Die meisten Einheiten und Häuser wirken vertraut. Filmsequenzen sind hochwertig, Story Geschmackssache.

„Da stand ein Mercedes so aus den 60ern, der war ganz schick. Bin einfach eingestiegen und damit rumgefahren", grinst indes sein Clan-Kollege Andreas Nitsche über den zufälligen Fund. Zur kurzen Diskussion, dass es wohl 1949 keine Autos aus den Sechzigern geben sollte, meint Jens Schäfer: „Die Entwickler wollten nicht sklavisch alles historisch korrekt machen. Es gibt keine Fantasieeinheiten, aber es sind Prototypen darunter, die es eigentlich erst fünf, sechs Jahre später gab. Das macht es einfach interessanter." Dramatisch verändert wirkt das Spiel übrigens nicht. Lediglich ein paar Gebäude und Fahrzeuge wirken deutlich moderner, als es die Zeit vermuten ließe. Vielleicht liegt das bei Letzterem auch daran, dass sich Einheiten gegen Prestigepunkte jederzeit aufwerten lassen – was von den Sneak-Peek-Lesern einhellig Zustimmung findet. Durch die Extras tarnen sich Truppentransporter oder spüren Minen auf, Panzer legen an Geschwindigkeit und Feuerkraft zu.

Wie das Spiel bisher ankommt, insbesondere das neue Szenario, interessiert uns natürlich brennend. Andreas Pönicke: „Das Spiel gefällt mir gut bis jetzt. Auf jeden Fall wie der Vorgänger, wirkt dadurch auch sehr vertraut." Die Szenarien überzeugen vollends, vor allem weil es in Berlin losgeht. Drei Leute finden das frische Setting zumindest gut, nur die Story bleibt trotz der Inszenierung mit Helden und Zwischensequenzen auf der Strecke: „Welche Helden? Stimmt, da war irgendetwas", meint Andreas Nitsche. Christoph Backhaus aus dem entfernten Brakel-Bellersen ergänzt trocken: „Helden brauche ich nicht." Scheinbar ist **Cold War** aber spannend genug, sodass die Teilnehmer kaum Raucherpausen einlegen – oder es ist draußen einfach zu kalt, wie böse Zeitgenossen behaupten könnten. Aber nein, heute herrscht strahlender Sonnenschein ...

Alten Tugenden und Fehlern waren die Kenner des Vorgängers nun auf der Spur. So greift Andreas Nitsche den eigentlich nach dem Mittagessen geplanten Mehrspielergefechten schon vor und leiert ein kurzes Skirmish-Match an, einfach um zu sehen, wie der Computer sich als Gegner anstellt. Kein Wunder, sein Metier als Clan-Spieler sind Online-Partien: „Mal sehen, die künstliche Intelligenz von **Panzers** war schlecht. Der Computer ist nur gerusht und entweder man hat´s überlebt oder eben nicht." Seiner



◀ **PIMP MY PANZER** | Gegen Prestigepunkte aktivieren Sie bei Fahrzeugen im laufenden Spiel ein, zwei Upgrades wie Raketen- und Flammenwerfer, bessere Motoren oder Radar für größere Weitsicht.



▶ **WIEDERSEHEN** | Den kennen wir doch: Hans von Gröbel, arrivierter **Panzers**-Held, führt diesen Trupp ins Gefecht. Die Helden sorgten bei den Testern allerdings nicht für Begeisterungsstürme. Ein alter Hut ist das Interface.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

 **Erwartungen übertroffen**

 **Erwartungen erfüllt**

 **Erwartungen nicht erfüllt**

Missionsdesign



Leser: Immerhin eindeutiges Lob von einem der Tester: „Die Missionen sind sehr abwechslungsreich und gut gemacht, es ist immer spannend und ohne Leerlauf." Die anderen finden die Aufträge „okay".

PC Games: Die Levels sind meist fair, es gibt viele Ereignisse, mal fürs Auge wie abstürzende Helikopter, mal spielrelevante Aktionen, wenn sich Feinde abseilen etwa. Teils dürfen Sie besondere Einheiten wie einen Panzerzug kapern. Einige eroberte Punkte bringen Vorteile, da Sie dort Truppennachschub ordern oder per Radarstation Feinde überwachen.

KI und Wegfindung



Leser: Während die künstliche Intelligenz weder positive noch negative Erwähnung im Testerfazit findet, hagelt es eindeutig Kritik an der Wegfindung, die wohl nicht recht funktioniert: „Die war teilweise nicht durchschaubar".

PC Games: Die Wegfindung ist ein von den Vorgängern bekanntes Problem. Solange man Einheiten nur Stück für Stück weiterschickt, führt das selten zu Problemen. Bei weiten Strecken allerdings schon. Im Mehrspielerteil setzt man ohnehin besser auf menschliche Spieler.

Mehrspieler



Leser: Trotz der in der unfertigen Version vorhandenen Instabilitäten bereiten die Partien den Teilnehmern viel Freude: „Schön ausgeglichene Karten, schnelles Gameplay mit viel Action", „Der Domination-Modus ist sehr gut".

PC Games: Allzu aussagekräftig ist die Bewertung hier nicht, dafür war die Version noch zu unfertig und die Spielzeit zu kurz. Letztlich wird es zwischen 15 und 20 Mehrspielerkarten und drei Spielmodi geben: Herrschaft, Kooperation und Team.

Bewertung entnehmen wir, dass sich etwas getan haben muss – es sei ihm nichts extrem Negatives aufgefallen, allerdings auch nichts Positives. Christoph Backhaus entdeckt derweil ein paar altbekannte Macken: „Die Wegfindung ist noch nicht ganz ausgereift und es kommt vor, dass die eigenen Leute nicht aus einem Haus schießen, obwohl der Gegner direkt davor steht." Nun gut, Letzteres liegt hoffentlich an der unfertigen Vorab-Version. Christoph ärgert sich auch noch über die Steuerung: „Ich möchte meinen Einheiten mehr als eine Gruppe zuordnen können. Ich habe beispielsweise fünf Panzer und vier Infanterieeinheiten auf 1. Jetzt steht vor mir nur schweres Geschütz. Damit ich nur mit den Panzern vorrücken kann, hätte ich denen zusätzlich die 2 zugeordnet." Das ging noch nie bei **Panzers**, genauso verschwindet die Gruppenzugehörigkeit bei Soldaten, die zwischendurch ein Haus besetzen, wie Christoph feststellt. Kleinigkeiten, aber **World in Conflict** macht vor, wie es richtig geht – übrigens auch beim Deckungssystem.

So spannend das Spiel auch ist, ein paar Minuten opfern wir dann doch der Pizza, bevor die Teilnehmer gegeneinander antreten – ein gewagtes Unterfangen, da wir wissen, dass die Version noch nicht stabil läuft. Nach ersten Fehlversuchen mit vier Spielern gelingen schließlich einige Gefechte mit jeweils nur zwei Mann – und kommen ausgezeichnet an: Dominic begeistert sich für die ausgeglichenen Karten und die kurzen, actionreichen Gefechte. Selbst Christoph, der sonst nie im Netzwerk spielt, freut sich über den Domination-Modus.

> „Die Stalinorgeln sind mal voll imba. Rematch!"
> Dominic Kurz, nach der Niederlage gegen Andreas Nitsches Rote Armee im ersten Versuch

Vor jedem Match kauft sich jeder eine Sowjet- oder Nato-Armee zusammen bezeihungsweise benutzt eine Vorgefertigte, dann geht's ans Punkte-Erobern. Die Stellugngen geben dabei mehr oder weniger taktische Vorteile bringen. Jens Schäfer: „Irgendwo konnte man sogar Atombomben bauen, wenn ich es richtig weiß …" ❑



◀ **BEGINN DES ÜBELS** | Neben der brennenden US-Transportmaschine am Flughafen Berlin Tempelhof beginnen Sie Ihren Feldzug zunächst nur mit einigen wenigen Nato-Fußtruppen, die sich zufällig in der Gegend befinden.

▶ **NEUERUNGEN** | Die Squads sind variabel, Sie können den Soldaten verschiedene Waffen in die Hand drücken. Zudem finden Fußtruppen nun hinter Kisten, Rohren, Sandsäcken und in Gräben Deckung.

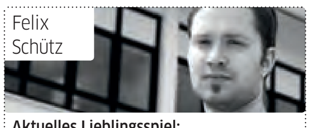




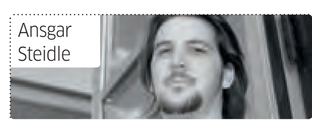
Aktuelles Lieblingsspiel:
Durch die Welt Reisen 2008
Größte Enttäuschung:
Möbel wurden in Babyblau (!) geliefert



Aktuelles Lieblingsspiel:
Call of Duty 4 – Mehrspieler
Größte Enttäuschung:
Zu wenig Zeit für Level 55



Aktuelles Lieblingsspiel:
Puzzle Quest, Super Mario Galaxy (Wii)
Größte Enttäuschung:
Tim Schafers Brütal Legend nicht für PC



Aktuelles Lieblingsspiel:
Puzzle Quest, Orange Box, Nuendo 4 ;)
Größte Enttäuschung:
Kein CoD4-Instagib. Nur das wäre sinnvoll.



Aktuelles Lieblingsspiel:
Call of Duty 4 und Assassin's Creed
Größte Enttäuschung:
Es ist wahr: Fiat – Fehler in allen Teilen



Aktuelles Lieblingsspiel:
Aus Zeitmangel noch: Assassin's Creed
Größte Enttäuschung:
Conflict: Denied Ops



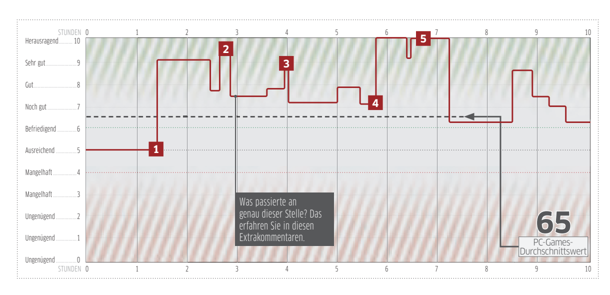
Aktuelles Lieblingsspiel:
Pirates o. t. B. S. (ich steh auf Seeräuber!)
Größte Enttäuschung:
Conflict: Denied Ops



Aktuelles Lieblingsspiel (schon jetzt!):
Tceffe Ssam. Kleiner Tipp: von rechts
Größte Enttäuschung:
Nichts erwarten, nicht enttäuscht sein

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve



Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

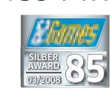
< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



PC-Games-Awards





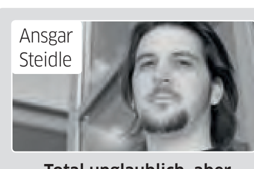
PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Technik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.



„Total unglaublich, aber wirklich wahr ..."

Wissen Sie schon das Neueste? **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** soll doch glatt Rollenspielelemente enthalten, wie wir aus absoluten Insiderkreisen erfahren haben. Skandalös: Das konnte nun wirklich keiner ahnen, bei einem Adventure. [illegible] Audiosurf setzt da noch einen drauf: Nach vehementen Forderungen seitens der Community fädelte das Team in letzter Sekunde eine Zusammenarbeit mit den Öffentlich-Rechtlichen ein. Gott sei Dank funktioniert das Spiel endlich ausschließlich mit dem Best-of-Musikantenstadel ...
P.S.: Bin deprimiert. Egal, was ich behaupte, und selbst, wenn ich wie hier den größten Mist schreibe, schickt mir kein Leser eine Mail: „Hey, du schreibst Mist!" Sollte mir zu denken geben. Vielleicht jetzt. (Ansgar.Steidle@pcgames.de *hoff*).
PPS: Den Kollegen geht es ähnlich, nicht mal im Forum wird mehr ordentlich gemotzt. Was ist da los? Im Winterschlaf, werte Leser? Alles perfekt, zu langweilig, ignorierenswert? Lediglich Herr Horn hat sein Fett wegbekommen, da er schon vorsorglich den „Horn des Monats" dieses Hefts im vergangenen eingebaut hatte. Typisch ...

Achtung! Lesen strengstens verboten!*
Gehen Sie weiter, hier gibt es nichts zu sehen ...

** Kritiker-Sperrgebiet: Ungezähmte Redakteure laufen Amok.*

WASSER! | Ob Kriminelle, ein wütender Mob oder Zufall: Brände sind häufig. Hier helfen nur Präfekten und Brunnen.

TACH, POST! | Über Handelsposten oder solche Anleger läuft der Warenverkehr. Schade: Sie bekommen keine Handelspartner zu Gesicht.

ZIVILISATION | Eine typische Stadt mit Villenviertel, Tempeln, Brunnen, vorgelagerten Farmen und Aquädukt (am Rand erkennbar).

'ÖME' VO'AUS! | Per Knopfdruck attackieren unsere Einheiten die nahen Barbaren. Von den Wachtürmen hagelt es Pfeile.

FÄHRST DU IMMER IM KREIS | Wir belustigen das Volk mit Pferderennen im Circus Maximus.

Imperium Romanum



Von: Ansgar Steidle

Neuer Name, neues Spiel? Der Nachfolger von Die Römer setzt auf Bekanntes: erneut gut, aber nicht überragend.

Wenn Spieleentwickler von ihren Projekten schwärmen, ist das oft so eine Sache: In schöner Regelmäßigkeit überführt sie das fertige Produkt als Verbalhelden, da dieses nicht halb so spaßig, spannend oder innovativ ist wie angekündigt. Haemimont Games gibt sich bei seiner kürzlichen Redaktions-Stippvisite dagegen erstaunlich bodenständig (sinngemäß wiedergegeben): „Der Vorgänger **Die Römer** war gut, doch vielen Leuten fehlte es an Herausforderungen. Das wollen wir ändern." Das klingt wirklich nicht geprahlt, oder? Vielleicht setzen die Bulgaren mit verhaltenen Evolutionsmaßnahmen genau aufs richtige Pferd – Teil 1 verkaufte sich laut Publisher schließlich weltweit rund eine Million Mal.

Die Wurzeln sind unverkennbar: Grafikstil, Gebäude, Bedienung und Wirtschaft wirken vertraut, wurden feingeschliffen und erweitert. Auch gibt es wieder 16 Kampagnen-Missionen mit historischem Hintergrund, darunter friedliche Aufträge, aber auch Gebiete, die von Barbaren terrorisiert werden. Die Welt der kleinen Römer ist nicht übermäßig putzig und weitgehend stimmig, die Szenarien umfassen Wüstensteppen über süditalienische Mediterranflora bis hin zu hierzulande üblicher Vegetation. Flüsse, Hügel, Wasserfälle und Findlingsformationen peppen die Umgebung auf, in der sich hin und wieder ein paar unansehnliche Fleckchen finden, etwa ein abruptes Spielfeld-Ende. Wer auf eine Story und Zwischensequenzen hofft, wird enttäuscht. Außerdem fehlen Nachbarstädte, die in den weitläufigen Arealen durchaus Platz gefunden hätten. Immerhin lockern historische Fakten nebenbei das Geschehen auf.

Das Spielprinzip ist selbst für mittelprächtige Aufbau-Strategen intuitiv verständlich: Sie errichten Behausungen, die Arbeiter für Betriebe beherbergen, die wiederum mit Waren wie Nahrung und Diensten bürgerliche Bedürfnisse befriedigen. Gut gelaunte Bewohner steigen gesellschaftlich auf, stellen dann höhere Ansprüche, etwa an Religion und Unterhaltung.

Abgesehen von diesem bekannten System entdecken Sie einige am Rande spielrelevante Besonderheiten: Sie sollten ausreichend Sklavenunterkünfte bauen, denn die Diener übernehmen den Warenverkehr und Bauarbeiten, begehren aber bei zu viel Arbeit auf. Auch locken nur ausreichend attraktive Metropolen genügend Siedler an, ohne welche Betriebe nicht funktionieren. Statthalter erweitern gegen Bares stufenweise ihren Palast, der dann bessere Gebäude erlaubt sowie



- VIDEO ZUM SPIEL
- DEMO

TRIO INFERNALE: AUFBAUSCHLACHT

Welcher Titel für welche Spieler? Imperium Romanum tritt gegen Caesar 4 und den sechsten Siedler-Teil an. In einem Punkt versagen übrigens alle drei gleichermaßen: beim dürftigen Militärteil.

Imperium Romanum

Der Neuling positioniert sich bezüglich Schwierigkeitsgrad und Komplexität zwischen den beiden Konkurrenten: Einfache Wirtschaftsketten und -zusammenhänge sowie simple Bedienung, aber trotzdem haben Sie dank Ereigniskarten immer genug zu tun.

IM VERGLEICH:

- ➕ Nicht lineare Kampagne mit historisch angelehnten Aufträgen
- ➕ Beste Bedienung der Riege
- ➕ Geringe Komplexität, trotzdem wenig Leerlauf
- ➕ Besonderheiten: Ereignistafeln, wirklichkeitsnaher Stil
- ➖ Wenig Optimierungs- und Tüftelpotenzial
- ➖ Ein paar Frustmomente möglich

FAZIT

Für Statistik-Allergiker und Wenigspieler, denen Siedler 6 zu langweilig ist. Pedantische Tüftler halten sich lieber an Caesar 4 oder Anno 1701.

Caesar 4

Nach klassischem Muster der Vorgänger (Teil 3 erschien 1998) bauen Sie eine Stadt auf, kümmern sich um die Infrastruktur, Produktionsketten, Sicherheit und Bildung. Die Komplexität ist enorm. Gebäude beeinflussen zum Beispiel die Umgebung und machen die Nachbarschaft als Wohngegend unattraktiv. Regelmäßig optimieren Sie die Siedlungen, hetzen Zeitlimits hinterher und müssen Städte teils neu bauen, da Sie sonst vorgegebene Ziele nicht erreichen. Speziell der Militärteil frustet.

IM VERGLEICH:

- ➕ Größte Langzeitmotivation, Tüftel- und Suchtfaktor
- ➕ Umfangreichste, nicht lineare und geschichtlich angehauchte Kampagne
- ➕ Besonderheiten: komplexestes Wirtschaftssystem und größte Eingriffsmöglichkeiten
- ➖ Schlechteste Bedienung durch altbackene Menüs und unübersichtliche Statistiken
- ➖ Knackigster Schwierigkeitsgrad, die meisten Frustmomente

FAZIT

Für Strategen, die althergebrachte, komplexe Aufbau-Strategie bevorzugen.

Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs

Zwar ist der sechste Teil nicht mehr ganz so auf putzig getrimmt wie ein paar der Vorgänger. Spielwelt und Story weisen allerdings einen eindeutigen Märchenstil auf – im Kontrast zu den beiden Konkurrenten mit historischen Vorlagen. Dank einfachster Wirtschaftsketten, kaum Herausforderungen und lockeren Zeitlimits haben Sie genug Ruhe, die belebte Umgebung zu bestaunen. Da wütende Bürger und selbst Angreifer zahnlos ausfallen, fehlen Frust-, allerdings auch echte Erfolgserlebnisse.

IM VERGLEICH:

- ➕ Bietet technisch das höchste Niveau: Orchestermusik, gute Sprecher, exzellente Grafik
- ➕ Einzige Kampagne mit richtiger Story und Zwischensequenzen
- ➕ Höchster Niedlichkeitsfaktor
- ➕ Ausgedehnte, belebte Spielwelt, Tiere, Nachbarstädte, -dörfer und Festungen
- ➕ Kaum Frustpotenzial
- ➕ Besonderheiten: Märchenstil, Sektoren-Eroberungssystem und wählbare Helden
- ➖ Lineare Kampagne mit den meisten Leerlaufphasen und kaum Herausforderungen
- ➖ Selten Konsequenzen bei Verfehlungen und resultierende echte Erfolgserlebnisse
- ➖ Minimale Tüftel- und Optimierungsmöglichkeiten

FAZIT

Der einfachste und modernste Titel des Trios, mit dem vor allem Gelegenheitsspieler und Anfänger glücklich sind.

mehr Funktionen erfüllt, und dürfen pro Aufstieg einmalig Steuern eintreiben. Jedes Haus besitzt ein eigenes Vermögen, verarmte Einwohner werden zu Kriminellen, die schlimmstenfalls Häuser anzünden – eine Finanzspritze aus der Stadtkasse hilft hier weiter. Im Gegenzug verbannen fiese Herrscher wohlhabende Familien aus der Stadt und streichen deren Geldbestände ein.

Was aus dem Vorhaben der Entwickler geworden ist? Fakt ist: Imperium Romanum zieht den Spieler ins Geschehen, zu tun gibt's eine Menge, zu einfach ist das Spiel nicht – bereits Genua, die zweite Mission unserer Wahl, war happig. Oft haben Sie zu Beginn eines Levels eine große Hürde zu meistern: zum Beispiel weil Ihre Leute schon so weit fortgeschritten sind, dass sie Tempel fordern, Ihr Forum aber noch zwei Stufen zu niedrig ist und Sie nicht genug Geld zusammenbekommen. Bei allzu argen Verfehlungen zünden rebellierende Sklaven, Bürger oder plündernde Barbaren Häuser und womöglich den Palast an, dessen Niedergang mit dem Ihren einhergeht. Der Clou sind Ereignistäfelchen, die Sie – statt wie oft üblich eine Aufgabe nach der anderen abzuarbeiten – beliebig aufdecken, bis zu drei Stück hintereinander. Darunter: Pflicht- und Zusatzaufgaben (baue 100 Gebäude), Schicksalsschläge (Feuer), aber auch Boni (Geschenk aus Rom: 20 Einheiten Marmor). Selten, jedoch enervierend: Ihre Sieldung geht unabwendbar vor die Hunde, wenn gezogene oder zeitlich vorgegebene Ereignisse wie Barbarenüberfälle zu einem



MITTERNACHT | Die dynamische Tageszeit trägt viel zur Stimmung bei. Lichter in der Nacht, Morgennebel über Wiesen, glühendes Abendrot.

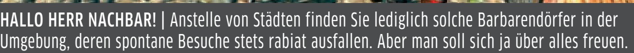


LORBEEREN ERNTEN | Optimal versorgte Familien steigen gesellschaftlich auf. Dann kommt's zum Blättergestöber wie links im Bild.



KOMMANDOZENTRALE | Mit einem Rechtsklick bekommen Sie mit diesem übersichtlichen Baumenü Zugriff auf rund 50 Gebäude.





HALLO HERR NACHBAR! | Anstelle von Städten finden Sie lediglich solche Barbarendörfer in der Umgebung, deren spontane Besuche stets rabiat ausfallen. Aber man soll sich ja über alles freuen.



STÜMPER | Die Militäreinlagen sind abermals weit weg von einem **Rome: Total War**. Immerhin setzen Barbaren den Spieler unter Druck, was eine zusätzliche Herausforderung bedeutet.



SCHLEMMER, HORST? | Hätten wir uns bloß Zeit gelassen, das nächste Ereignis aufzudecken: Unsere Bürger überkommt der Heißhunger. Links oben die offenen beziehungsweise abgearbeiteten Aufgaben.



STADTZENTRUM | Gegen horrende Summen erweitern Sie das Forum, das dann nicht nur neue Gebäudearten ermöglicht. Hier besänftigen zusätzlich integrierte Brunnen und Tempel den Pöbel.

ungünstigen Zeitpunkt kommen. Pech. Das heißt, Sie scheitern zwei-, dreimal in den ersten 20 Minuten, wissen schließlich, was wann passiert, und umgehen das. Dafür wurden Wartezeiten, in denen nichts geschieht, gegenüber Die Römer deutlich reduziert.

Dass Sie viel zu tun haben, verwechseln Sie besser nicht mit Komplexität. So tüfteln Sie nie an Wirtschaftskreisläufen und der optimalen Stadt wie bei Anno 1701. Sie probieren höchstens aus, was Sie wo und in welcher Reihenfolge errichten, damit die Bevölkerung nicht rebelliert oder Ihnen das Geld nicht ausgeht und Sie trotzdem Angreifer rechtzeitig abwehren können.

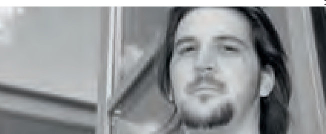
Nicht nur Neulingen im Quästoren-Geschäft kommt zudem die hervorragende Bedienung entgegen, der zweite große Pluspunkt von Imperium Romanum neben den Tafeln – nicht zuletzt ein Verdienst des Baumenüs (Bild S. 115 rechts unten). Verwirrende Statistiken und Wirtschaftsansichten wie bei Caesar 4 kommen Ihnen nicht unter, denn viele wichtige Funktionen finden Sie direkt in Gebäuden: Der tägliche Tratsch in der Taverne gibt preis, woran es welchem Bürger mangelt. Das ist übersichtlich, unkompliziert und funktional. Vermisst haben wir lediglich die Funktion, Bürgern gezielt Arbeit zuzuweisen. Wir konnten nur unwichtige Betriebe deaktivieren und hoffen, dass die Leute den gewünschten freien Job besetzten.

Kämpfe und Handel sind rudimentär und hätten spannender ausfallen dürfen. Jeweils ein Gut kaufen oder verkaufen Sie per Handelsposten oder über den Seeweg. Von den Nachbarn bekommen Sie nichts mit. Sie können den Handel lediglich an- oder abschalten, also keine Warenmengen bestimmen. Da die Preise statisch und stets ein paar Güter im Einkauf minimal billiger sind als im Verkauf, schaffen Sie sich durch zwei Handelsposten eine geringe, dafür todsichere Einnahmequelle.

Der Militärteil hat wenig strategisches Potenzial. Pro Kaserne steht je ein Trupp an Reitern, Schwertkämpfern oder Bogenschützen unter Ihrem Befehl. Die lassen sich eher ungelenk übers Schlachtfeld bugsieren: Sie geben von der Kaserne aus einen Punkt vor, zu dem die Soldaten marschieren, und drücken schließlich „Angriff!" oder „Rückzug". Sie locken Feinde bestenfalls zu Stein- oder Holzmauern, Wachtürme verschießen automatisch Pfeile. Daneben wählen Sie zwischen zwei Formationen – im Endeffekt dezimieren Sie entweder direkt Gegner oder senken primär deren Moral. Entmutigte Gegner richten weniger Schaden an beziehungsweise fliehen. Ergo: Kämpfe sind langweilig, dafür zwingen Sie anrückende Barbaren, Ihre Stadt schnellstmöglich wehrhaft zu machen – auch gut. ❑

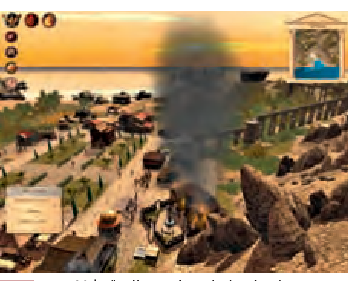
MEINE MEINUNG |

Ansgar Steidle



„Darf's ein bisschen mehr sein? Allerdings."

Haemimont Games predigt nicht das Blaue vom Himmel herunter; die Entwickler halten, was sie ankündigen: Leerlaufphasen gibt's zwar noch, doch bei Weitem nicht mehr so häufig wie beim Vorgänger, und ganz so leicht ist das Spiel auch nicht mehr. Da ich den Vorläufer gespielt habe, vermisse ich jedoch einen größeren Fortschritt. Die Faszination eines Anno 1701, seine Stadt voranzubringen und optimale Produktionen aufzuziehen, kommt selten auf, Wirtschaft und Handel sind nach wie vor zu simpel. Vielleicht bringt ja ein dritter Teil die Tiefe eines Caesar 4 mit der Bedienung von Imperium Romanum samt Story und Grafik wie bei Die Siedler 6.



1 **HALLO?** | Für die zweite Mission ist der Schwierigkeitsgrad von Genua ziemlich happig. Wir merken zu spät, dass wir einige Rohstoffe nur importieren können. Bis der Handelsposten steht, brennt bereits unser Forum. Ungeschickt: Arbeiter lassen sich nicht gezielt zuweisen.



MONUMENTAL | Wir dürfen erstmalig ein Kolosseum errichten. Gladiatorenkämpfe für das Volk!

2 **STADTSTAAT** | Erneut kehren wir nach Rom zurück, diesmal im Jahr 146 nach Christus. Wir bauen eine fast fertige Stadt weiter auf. Die Aufgabe ist einfach, die Zeitbeschleunigung läuft permanent. Zwar brennt mal was ab, Sklavenaufstände bleiben dagegen wirkungslos.



3 **LAS MEDULAS** | Ein Kampfszenario. Was ruhig beginnt, artet in ein Desaster aus: Uns attackieren urplötzlich Barbaren. Auch obwohl wir das wissen, beginnen wir mehrfach neu. Unsere Steinmauern kontern die Burschen mit Katapulten, begehen dann allerdings Suizid an den verbleibenden Türmen.



4 **SARMIZEGETUSA** | Noch mehr Krieg: Wir besitzen eine Bergfestung sowie einen Außenposten, in dem wir Rohstoffe herstellen. Handel ist zunächst nicht möglich. Die Barbaren greifen zwar häufig an, sind allerdings regelrecht handzahm, da sie kläglich an Mauern und Bogenschützen scheitern.

MOTIVATIONSKURVE: IMPERIUM ROMANUM

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0

LOS, LOS, LOS! | Wir brauchen Holzfäller, können Bürger aber nicht direkt zuweisen. Ärgerlich.

MASSE STATT KLASSE | Wir sollen insgesamt 100 Gebäude bauen. Spannend ist das nicht.

NEIN! | Beim zweiten Barbarenangriff brennt das Forum, doch löschen die Präfekten andere Gebäude. Game over.

77 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

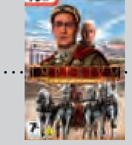


5 **FEUERSPUCKER** | Ein interessantes Szenario: In Pompeji bleibt der Vulkan zum Glück inaktiv. Dafür gibt es passende Ereignisse: Siedler ergreifen aus Angst vor Eruptionen kollektiv Flucht.



6 **TRAUERMARSCH** | Mehrfach legt der tobende Mob unsere Stadt in Schutt und Asche wegen fehlender Tempel, weshalb wir verlieren. Danach ist das Szenario ein Klacks.

IMPERIUM ROMANUM



Ca. € 40,-
21. Februar 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Haemimont Games
Titel vom selben Entwickler: Die Römer | Celtic Kings | Rising Kingdoms
Publisher: Kalypso
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Das gute Gesamtbild trüben lediglich ein paar öde Flecken wie Felsen und abrupte Spielfeld-Enden
Sound: Guter Sprecher, Musik teils unterdurchschnittlich
Steuerung: Durchdachtes Bedienkonzept; Kamerasteuerung unhandlich und nicht einstellbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 1800+/Pentium 4 1,8 GHz, Radeon 9600 Pro/ Geforce 6600 GT, 512 MB RAM
Empfehlenswert: Athlon X2 4600+/Core 2 Duo E6600, Geforce 7900 GT/ Radeon X1900 Pro, 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Die Schlachten mit Barbaren fallen unblutig und unspektakulär aus. Auch sind keine sprachlichen Auffälligkeiten oder allzu aufwühlende Effekte und Ereignisse zu verzeichnen. Unschöne Vorbilder: Unzufriedene erwachsene Bürger eifern den gewaltbereiten Teilen der französischen Vorstadtbevölkerung nach, randalieren und zünden Häuser an.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 15:02
Unsere erste Testversion lief zunächst nicht stabil und stürzte mehrfach beim Speichervorgang ab. Spät erhielten wir eine neuere Spielfassung, die diesen Fehler schließlich nicht mehr aufwies.

PRO UND CONTRA

- ➕ Umfangreiche Kampagne und Szenarien mit netten historischen Fakten
- ➕ Ereignistafeln, Zufallsereignisse, Barbaren halten den Spieler beschäftigt.
- ➕ Durchdachte Bedienung
- ➖ Schwierigkeitsgrad steigert sich nicht kontinuierlich.
- ➖ Schicksalstafeln und Ereignisse können unabwendbar eine Niederlage zur Folge haben und so frustrieren.
- ➖ Unmotivierender Militär- und Handelsteil
- ➖ Dröge Präsentation ohne Story, Filmsequenzen, große Ereignisse, Belohnungen könnten motivierender sein.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **77**

MULTIKULTI | Russland, Südamerika und Afrika stehen auf der Reiseroute. Die Gebiete unterscheiden sich optisch und spielerisch.

WO BIST DU? | Statt einen der Gegner (A) aufs Korn zu nehmen, zielt der Kollege (B) nach oben. Keine große Hilfe.

▶ **MACGYVER** | Graves ist das Multitalent im Team: Er hackt Computer, legt C4 oder deaktiviert Generatoren.

▼ **DOOF** | Die beiden Gegner reagieren nicht auf Graves, der die Leiter heraufklettert. Ein Problem der KI, auf das Sie des Öfteren stoßen.

▲ **FLAMMENHÖLLE** | Die Entwickler sparen nicht mit Explosionseffekten. Jets bombardieren Sie und überall stehen Fässer herum, die Sie in die Luft jagen.

◀ **BALLERMANN** | Langs Maschinengewehr verbessern Sie mit jeder abgeschlossenen Mission. Auch Graves' Scharfschützengewehr bekommt einige Upgrades.

Conflict: Denied Ops



Von: Sebastian Weber

Fiese Terroristen und Atomwaffen, der Stoff, aus dem Actionträume sind – oder doch nicht?

Zwei Typen können sich nicht riechen und raufen sich für einen gemeinsamen Auftrag zusammen – das macht die sogenannten Buddy-Movies (buddy, Englisch für Kumpel) à la **Bad Boys** oder **Leathal Weapon** aus. Das Konzept funktioniert seit Jahren in Hollywood und soll auch bei dem Ego-Shooter **Conflict: Denied Ops** für Spaß auf dem Bildschirm sorgen.

Dafür schlüpfen Sie in die Rolle von Lincoln Graves, einem Kriegsveteranen und ehemaligen Delta-Force-Mitglied, oder seinem neuen Partner Reggie Lang, einem draufgängerischen Jungspund. Die beiden Teufelskerle gehören der Special Activities Devision des amerikanischen Geheimdienstes an. Ihr Ziel: Atomwaffenschmuggler rund um den zwielichtigen General Ramirez verhaften. Die Jagd nach den Sprengkörpern führt Sie unter anderem nach Russland, Südamerika und Afrika. Dort schießen Sie alles über den Haufen, bis Sie letztlich Ramirez festnehmen. Die Story ist genauso belanglos wie schnell geschildert.

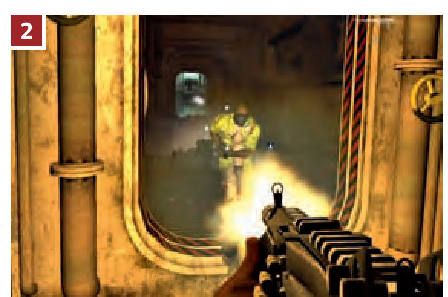
Die Action steht bei **Conflict: Denied Ops** im Vordergrund. Passagen, die Sie etwa mit kniffligen Rätseln aus dem Dauergeballer herausreißen würden, sparen sich die Entwickler. Die einzige Herausforderung stellt hin und wieder der Wechsel zwischen den beiden Charakteren dar. Denn wann immer Sie möchten, verlassen Sie den Körper des Scharfschützen Graves und steuern Lang mit seinem Maschinengewehr unter dem Arm – oder umgekehrt. Nötig machen das vor allem zwei Dinge: Wenn Sie im Gefecht zu Boden gehen, eilen Sie in der Rolle des Kollegen zu Hilfe und beleben den gefallenen Krieger mit einer Spritze wieder. Erst wenn beide hopsgehen, ist die Mission gescheitert. Auf der anderen Seite gleichen Sie fehlende künstliche Intelligenz mit dem Rollenwechsel aus. Zwar besteht die Möglichkeit, dem Buddy Befehle zu geben, sodass er Ziele unter Feuer nimmt, wichtige Positionen beschützt oder Granaten wirft. Meist durchkreuzt die KI diesen Plan aber. So eilt der Scharfschütze Graves gerne auf eine offene Fläche, statt hinter seiner Deckung die Gegner ins Visier zu nehmen. Ähnliche geistige Aussetzer weisen auch Ihre Gegner auf. Sie reagieren stellenweise überhaupt nicht auf Sie, rennen stupide auf Sie zu, bis Sie das Feuer eröffnen, oder igno-

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

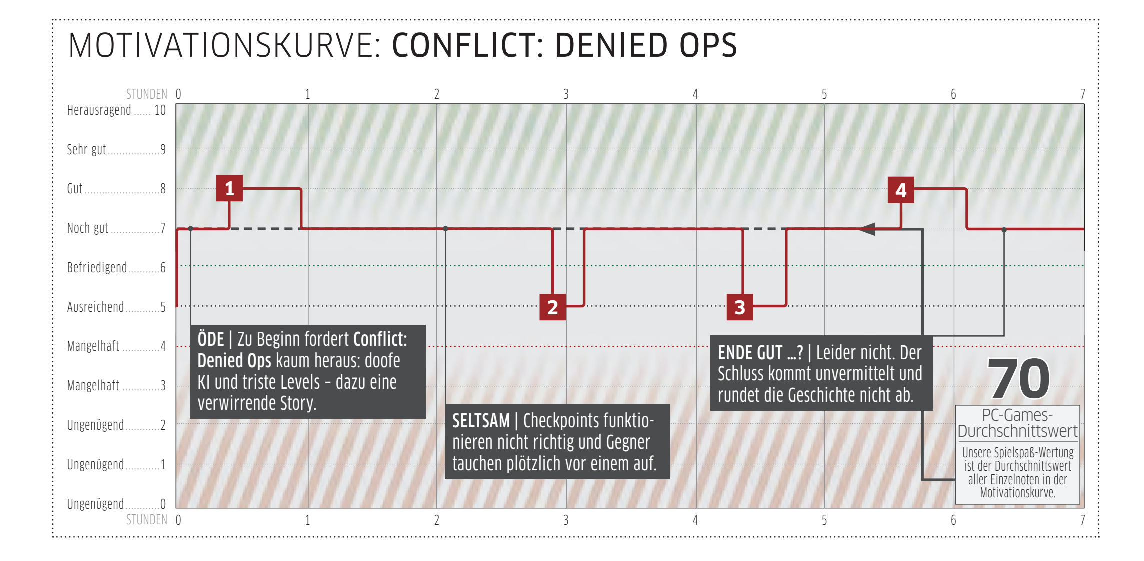


◀ **FIES** | Der Jet als Zwischengegner zerbombt Ihre Evakuierungszone. Da hilft nur der Raketenwerfer.

▶ **HART** | Auf einem Tanker haben Terroristen Geiseln genommen, Sie sollen die Brücke einnehmen. Die Kämpfe in den engen Schiffsgängen sind knifflig.



MOTIVATIONSKURVE: CONFLICT: DENIED OPS





HAARIG | Bevor Sie aus der Diamantenmine in Afrika flüchten, stürmen dutzende Gegner auf Ihren Unterschlupf ein. Nutzen Sie die Speicherfunktion!



SCHLAGFERTIG | Kurz vor dem Ende des Spiels bekommen Sie jede Menge Unterstützung von anderen Soldaten – das ist bitter nötig und gut.

rieren gar gefallene Kameraden. Wie so oft setzen die Entwickler auf Masse statt Klasse und hetzen am Ende der Levels schier unendlich scheinende Scharen an Soldaten auf Sie – nervige Passagen, die mehrere Anläufe benötigen.

Den Charme eines B-Movies versprühen genau wie die Geschichte der Sound und die Grafik. Die Synchronisation passt meist nicht auf die Charaktere oder Situationen. So kabbeln sich die Protagonisten zu Beginn jeder Mission, um sich dann während des Einsatzes beinahe rührend umeinander zu kümmern – ein Verhalten, das verwundert. Dazu kommt, dass die Stimmen der Figuren plakativer nicht ausgesucht sein könnten: Einem Wissenschaftler verpassen die Entwickler eine weinerlich-kindliche Stimme, um seine Schwäche hervorzuheben. Einer der Zwischengegner klingt wie ein kettenrauchender Darth Vader. Die Musik ist rockig und unterstreicht so das dauerhafte Maschinengewehrfeuer. Grafisch zeigt sich **Conflict: Denied Ops** durchwachsen: Manch wunderschöne Textur klebt hier und da an den Wänden und die Spielfiguren sind nett anzusehen. Die Innenlevels bestehen dagegen oftmals aus tristen, schlauchartigen, grauen Gängen oder Sie durchqueren riesige, unbelebte Grasplateaus, über die scheinbar einfach ein Eimer grüner Farbe gekippt wurde.

Einen Pluspunkt bringt der Mehrspielermodus, der einen kooperativen Part umfasst. Hier steuert jeder Spieler einen der Charaktere, was – endlich! – taktisches Vorgehen ermöglicht. ❏

MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber



„Durchschnittliche Ballerei mit wenig Neuerungen"

Conflict: Denied Ops hat allerlei gute Ansätze im Gepäck, kommt aber ein paar Monate zu spät. Zu hart umkämpft ist das Genre der Ego-Shooter inzwischen, als dass man mit einem mittelmäßigen Shooter jemanden hinter dem Ofen hervorlocken könnte. Nette Ideen wie der Charakterwechsel oder das Befehlssystem sind zu wenig essenziell, da sie nicht funktionieren oder unnötig sind, und die künstliche Intelligenz treibt einen oft auf die Palme.

CONFLICT: DENIED OPS



Ca. € 45,-
8. Februar 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Pivotal Games
Titel vom selben Entwickler: Conflict: Global Storm | Conflict: Vietnam | Conflict: Desert Storm 2
Publisher: Eidos
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Qualität der Texturen durchwachsen, hin und wieder fehlerhaft
Sound: Oftmals grausige Synchro, nette Musik und Soundeffekte
Steuerung: Shootertypische WASD-Steuerung, frei konfigurierbar

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Deathmatch, Team-Deathmatch, Eroberung, kooperativer Modus
Zahl der Spieler: 2 bis 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3200+/P4 mit 3 GHz, Geforce 7600 GT/Radeon HD2600 XT, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E6600, Geforce 8800 GT(S)/Radeon HD3870/2900 XT, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Wie in den meisten Ego-Shootern schießen Sie in **Conflict: Denied Ops** jede Menge Gegner über den Haufen. Die Gewalt stellt das Spiel nicht übertrieben dar, Bluteffekte sind zwar vorhanden, fallen aber ob der vielen Explosionen und anderen Ablenkungen kaum auf.

DIE TEST-ABRECHNUNG

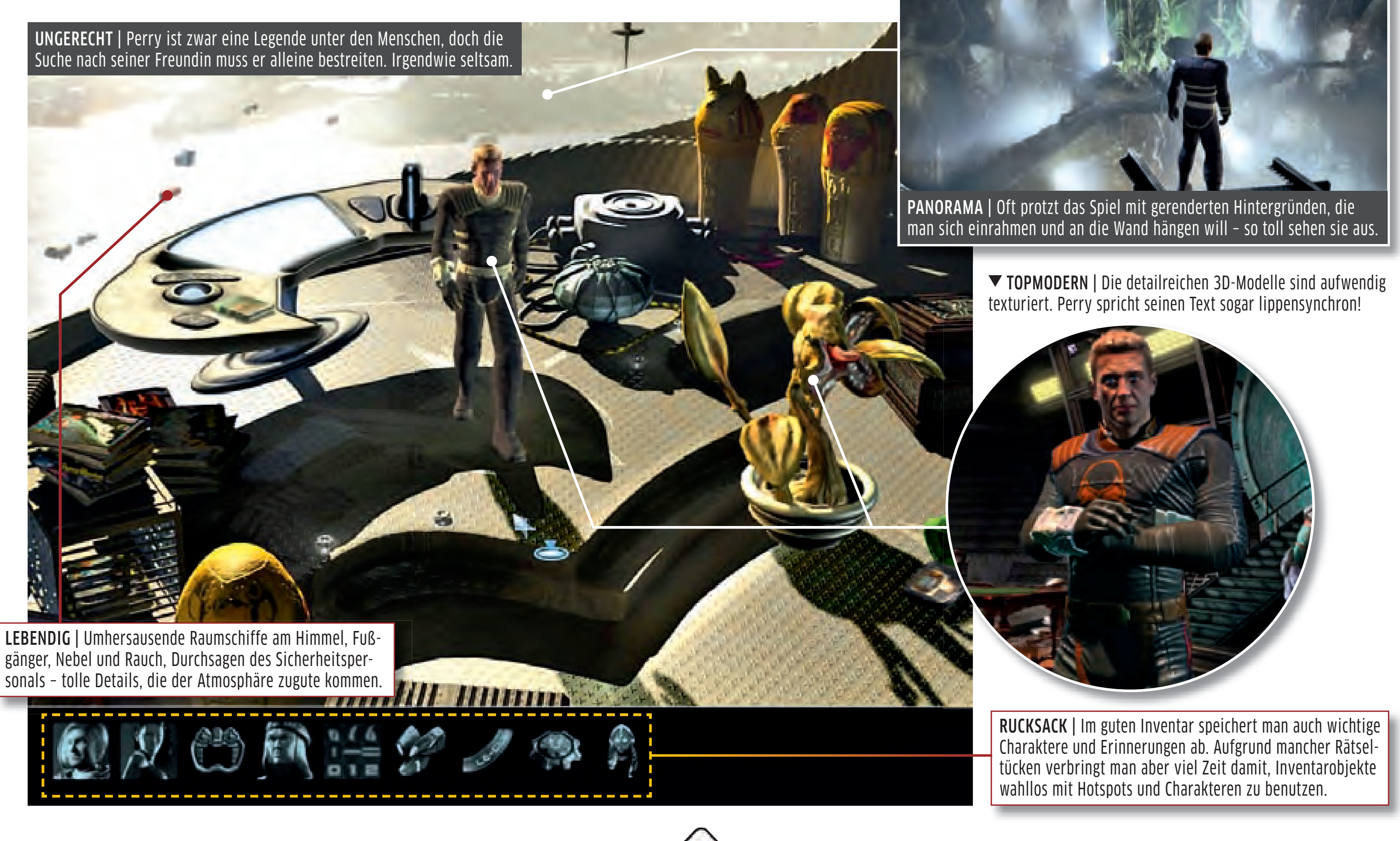
Testversion: 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00
Die zum Test vorliegende Version wies hier und da noch Fehler auf. So führte die Speicherfunktion in einem Level zum Absturz des Spiels. Auch in Sachen Sound haperte es manchmal, ein Problem, das nach einem Rechnerwechsel nicht mehr auftrat.

PRO UND CONTRA

- ➕ Kooperativer Mehrspielermodus
- ➕ Passende Musikuntermalung
- ➕ Waffen-Upgrades am Levelende
- ➕ Kombination aus freier Speicherfunktion und Kontrollpunkten
- ➕ Möglichkeit des Charaktertauschs bringt Abwechslung, ...
- ➖ ... ist aber meist nur zum Wiederbeleben notwendig
- ➖ Nervige Synchronisation
- ➖ Künstliche Intelligenz oftmals scheinbar nicht vorhanden
- ➖ Befehlsfunktion nicht notwendig, um Erfolg zu haben
- ➖ Nervige Passagen am Levelende

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **70**


UNGERECHT | Perry ist zwar eine Legende unter den Menschen, doch die Suche nach seiner Freundin muss er alleine bestreiten. Irgendwie seltsam.

PANORAMA | Oft protzt das Spiel mit gerenderten Hintergründen, die man sich einrahmen und an die Wand hängen will – so toll sehen sie aus.

▼ TOPMODERN | Die detailreichen 3D-Modelle sind aufwendig texturiert. Perry spricht seinen Text sogar lippensynchron!

LEBENDIG | Umhersausende Raumschiffe am Himmel, Fußgänger, Nebel und Rauch, Durchsagen des Sicherheitspersonals – tolle Details, die der Atmosphäre zugute kommen.

RUCKSACK | Im guten Inventar speichert man auch wichtige Charaktere und Erinnerungen ab. Aufgrund mancher Rätseltücken verbringt man aber viel Zeit damit, Inventarobjekte wahllos mit Hotspots und Charakteren zu benutzen.

Perry Rhodan



Von: Felix Schütz

Eine berühmte Weltall-Seifenoper als klassisches Adventure – diese Rechnung geht auf, zumindest meistens.

Talent und Mühe stecken in diesem Spiel. Kein Wunder, liegt ihm doch die umfangreichste Science-Fiction-Lizenz aller Zeiten zugrunde: **Perry Rhodan** ist eine einzigartig erfolgreiche Romanheft-Serie, die schon seit 47 Jahren regelmäßig am Kiosk erscheint. Gewaltiger Stoff, den es zu kapieren gilt – und so richtet sich das Adventure vor allem an Fans.

Die Vorgeschichte in aller Kürze: Der US-Astronaut Perry wird im Jahr 1971 durch Zufall in ein intergalaktisches Abenteuer verstrickt. Kurz darauf erlangt er die Unsterblichkeit, und so beginnt das Spiel rund 3.000 Jahre später in der Zukunft. Perry, mittlerweile ein ikonenhafter terranischer Anführer, sinniert gerade über seine gewaltige Lebensdauer, als die Hauptstadt der Menschheit von Robotern attackiert wird. Gemein: Die Blechbüchsen mopsen Perrys Freundin Mondra. Der Held begiebt sich auf die Suche nach ihr und stößt dabei auf eine Alien-Bedrohung – eine solide Handlung, teils holprig erzählt. Auftritte bekannter Charaktere wie Reginald Bull sind nur einige von manch unvermittelten Bezügen zu früheren Abenteuern – Dinge, die Fans jubeln und Einsteiger doof glotzen lassen. Rettung in der Not: gut gelungene Texttafeln und Datenbankeinträge, die das zum Verständnis nötige Hintergrundwissen transportieren.

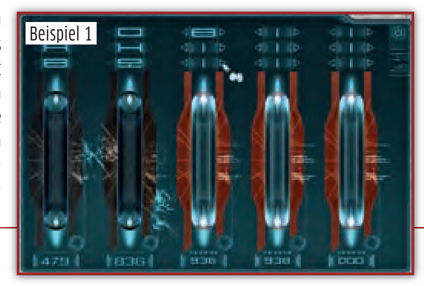
Läuft wie geschmiert: Gegenstände aufsammeln, woanders kombinieren, Informationen aus Charakteren herausquetschen – alles funktioniert prima mit der Maus. Perry marschiert flott durch die gerenderten Umgebungen und das elegante Inventar ist komfortabel. Einzig die Hotspot-Funktion könnte schneller sein, sie bremst den Spielfluss ein wenig.

Von durchwachsener Güte sind allerdings – wie so oft bei Adventures – Rätsel und Handlung. Geben sich beide anfangs noch gekonnt die Klinke in die Hand, kratzt man sich bereits im dritten der sechs Akte am Kopf: Perry knobelt sich unvermittelt durch ein menschenleeres Museum und löst dabei manche Rätsel, die ohne stures Ausprobieren kaum zu kapieren sind. Mal sind Objekte zu klein dargestellt, mal muss man

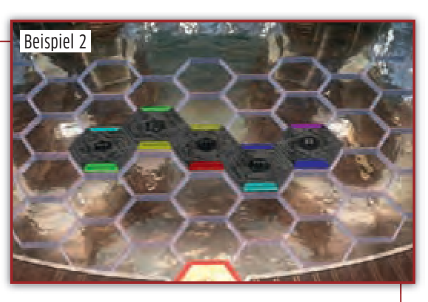
STOLPERFALLE RÄTSELDESIGN

Viele der Knobelein in Perry Rhodan sind logisch, fair und gut – keine Frage. Wenn's dann aber doch an manchen Stellen hapert, schmälert das den Spielspaß.

Beispiel 1: Fieser Einstieg: Gleich zu Beginn soll man den Strom zu Perrys Bürotür wiederherstellen. Dazu liest man zunächst Nummern ab, die dann in einer Schaltkonsole über winzige Buttons (die man erst mal finden muss!) einzugeben sind, nur um danach einen Zahlencode aus einer Anzeige daneben abzuleiten.


Beispiel 1

Beispiel 2: In Akt drei muss man mit sechskantigen, farblich markierten Steinen eine Brücke legen. Dabei ist der Farbverlauf zu berücksichtigen. Außerdem lässt sich jeder Stein nur an anderen Steinen entlanglegen – selbst mit Lösung unnötig schwer.


Beispiel 2

Beispiel 3: Warum man im fünften Akt unvermittelt eine Linse in ein unidentifizierbares, riesiges Objekt einsetzen muss? Das weiß kein Mensch, denn konkrete Hinweise und Tipps fehlen an dieser Stelle.



1 **SCIENCE-FICTION** | Das Perry-Universum in wenigen Minuten erklärt – zu viel für Einsteiger. Meistert man diese Hürde, geht's klasse los: Faire Rätsel, die Story entfaltet sich gemütlich und eine fantastische Optik – Akt 1 und 2 sind toll.

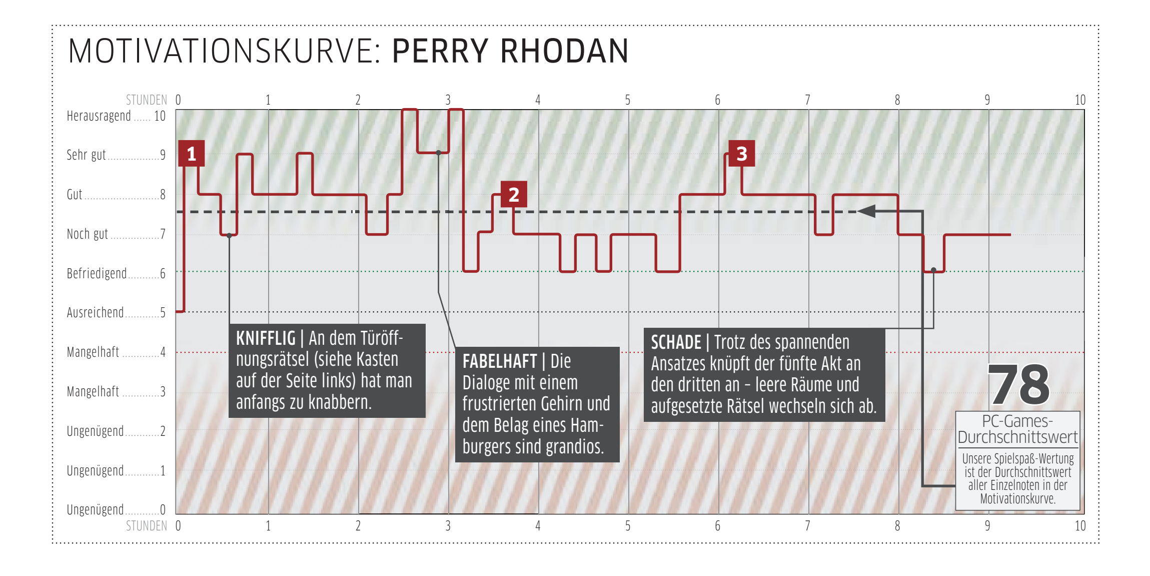


2 **KONFUS** | Das dritte Kapitel führt Perry (hier im Bild mit ferngelenktem Roboter) in ein totenstilles Museum. Keine Gesprächspartner, kaum Relevanz für die Handlung und manch verwirrendes Rätsel – da sinkt die Stimmung.



3 **AUFWIND** | Im düsteren vierten der sechs Akte handelt Perry mit Organen, lässt sich auf Gangster ein, nimmt sogar Drogen – die schmutzige Atmosphäre lässt manch durchwachsenes Rätsel kurzzeitig vergessen.

MOTIVATIONSKURVE: PERRY RHODAN



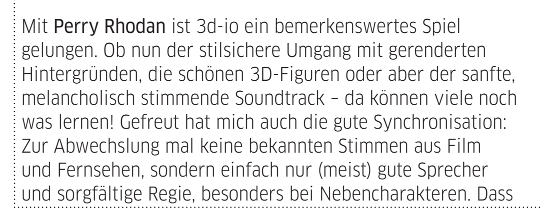
ein Item aufklauben, bevor eine notwendige Sequenz einsetzt. Bis man auf die Lösung kommt, vergeht Zeit – schlimmstenfalls so viel, bis Frust entsteht. Weniger wäre hier mehr gewesen! Rätselbeispiele finden Sie im Kasten auf der Seite links.

Ohne stures Abklappern von Hotspots ist das vierte Kapitel zwar ebenfalls kaum lösbar, dafür aber fein inszeniert. Denn die Atmosphäre ist toll: Trotz vorgerenderter Hintergründe staunt man über Details, etwa Raumschiffe am Himmel, Passanten auf Gehwegen und detailreiche Schatten, die über die Oberflächen wandern – ein schönes Gesamtbild. Figuren sprechen lippensynchron und manch ordentliche Rendersequenz ist auch dabei.

Besser als die Grafik ist aber der Sound: Wunderbare orchestrale Musik verleiht jeder Szene einen Hauch von Dramatik und Melancholie. Die Leistungen der Sprecher entbehren jedoch nicht einer gewissen Ironie: Perry selbt klingt ziemlich okay, vielleicht etwas zu theatralisch; grässlich weinerlich und unpassend ist dafür die Stimme des Bösewichtes Kato. Demgegenüber stehen zahllose Nebencharaktere, die oft so gut besetzt sind, dass man sich wünscht, ihre Auftritte mögen länger dauern. Das Gespräch mit Daellian, einem fliegenden Gehirn voller Selbstmitleid, ist so ein faszinierender Moment: Da wird Intelligentes ausgesprochen, so spürbar, so glaubhaft, dass es Gänsehaut erzeugt. An anderer Stelle plaudert Perry mit dem noch lebenden, telepathisch begabten Belag (!) eines Hamburgers – ein zum Brüllen komisches, hinreißend vertontes Detail. Hier dürfen sich andere Entwickler ruhig eine dicke Scheibe abschneiden!

Trotz dichter Atmosphäre: Die Handlung gerät nach den ersten zwei Kapiteln ins Stolpern und über viele Rätsel kann man sich mehr ärgern denn freuen. Fans der Romanheft-Vorlage mögen darüber hinwegsehen, tapfer die Aufgaben durchklicken und sich dabei an der schönen Grafik erfreuen. Wer jedoch einfach nur ein gutes Adventure ohne Fan-Bonus sucht, sollte ein gewisses Stück Leidensfähigkeit oder besser gleich eine Komplettlösung mitbringen. ❑

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Perry-Fans dürfen jubeln. Der Rest muss Abstriche bei Story und Rätseln machen."

Mit **Perry Rhodan** ist 3d-io ein bemerkenswertes Spiel gelungen. Ob nun der stilsichere Umgang mit gerenderten Hintergründen, die schönen 3D-Figuren oder aber der sanfte, melancholisch stimmende Soundtrack – da können viele noch was lernen! Gefreut hat mich auch die gute Synchronisation: Zur Abwechslung mal keine bekannten Stimmen aus Film und Fernsehen, sondern einfach nur (meist) gute Sprecher und sorgfältige Regie, besonders bei Nebencharakteren. Dass **Perry**-Unwissende, wie ich einer bin, anfangs auch mal ein längeres Textfenster lesen sollen, finde ich noch okay – irgendwo müssen die Informationen eben herkommen. Doch zwei dicke Kritikpunkte sind nur schwer zu verzeihen: Nach dem zweiten Akt fällt die Qualität von Handlung und Rätseldesign drastisch ab. Warum gibt Perry kaum Hilfestellungen, warum kommentiert er nicht häufiger, was man zu tun hat? Im Zweifelsfall ist ein einfaches Rätsel eben besser als ein frustrierendes.

PERRY RHODAN

Ca. € 40,-
29. Februar 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 3d-io
Titel vom selben Entwickler: -
Publisher: Braingame / Deep Silver
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Toll gerenderte, oft mit atmosphärischen Animationen veredelte Umgebungen. Charaktere sind aufwendig in 3D umgesetzt und werfen komplexe Schatten. Filmsequenzen sind gut geschnitten, aber von schwankender technischer Qualität.
Sound: Perrys Stimme geht in Ordnung, der Bösewicht klingt leider albern. Dafür sind fast alle Nebenrollen ausnehmend gut besetzt! Ruhiger, wunderbarer Soundtrack.
Steuerung: Perry reagiert schnell, gutes Inventar. Die Hotspot-Anzeige ist etwas träge, ansonsten ohne Tadel.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 1700+ / Pentium 4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9600 Pro / Geforce 4200
Empfehlenswert: Athlon XP 2800+ / P4 2,4 GHz, 1.024 MB RAM, Radeon X1950 Pro / Geforce 6600 GT

JUGENDEIGNUNG

Freigegeben ab sechs Jahren. Perry löst Probleme ohne Gewalt oder Actioneinlagen. Im Laufe der Handlung kommen einige Menschen unblutig zu Tode, außerdem finden sich in einer Bar leichte Anspielungen auf das Erotikgewerbe. In einer Szene konsumiert Perry mehrmals Drogen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Pre-Release-Testmuster
Spielzeit (Std.:Min.): 9:40
Wer sich in keinem Rätsel verfängt – und das ist unwahrscheinlich –, knackt das Spiel in weniger als zehn Stunden. Bugs traten beim Test keine auf. Unsere Testversion enthielt noch nicht alle Filmsequenzen, diese sahen wir uns daher separat und außerhalb der Spielumgebung an.

PRO UND CONTRA

- \+ Teils herausragende Sprecher
- \+ Viele animierte Details wie Rauch, Passanten und Raumschiffe in den fein gerenderten Umgebungen
- \+ Stimmiger, orchestraler Soundtrack
- \+ Gute, präzise Steuerung
- \+ Fans freuen sich über den sorgfältigen Umgang mit der Lizenz, ...
- − ... während Nichtkenner sich in lange Texttafeln einlesen müssen.
- − Schwankende Rätselqualität erfordert oft sinnloses Rumprobieren.
- − Hotspot-Anzeige etwas zu lahm
- − Teils arg versteckte Hotspots
- − Story verliert ihren roten Faden

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

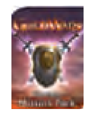
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.



SELBSTVERWIRKLICHUNG | Jedes Hobby wartet mit netten Gimmicks auf. Bastler motzen beispielsweise einen Wagen auf.



Guild Wars: Bonusmissionen-Pack

Treue Kunden belohnt man mit einem Bonus. Das dachte sich jedenfalls die Marketingabteilung von **Guild Wars**, und bot ihren Kunden vor etlichen Monaten im Rahmen eines befristeten Specials vier Missionen feil. Seit Ende Januar dieses Jahres gibt es das Missionspack für jedermann ohne Zeitbegrenzung online zu kaufen. Sie erwerben einen Keycode, der den Spielinhalt freischaltet. Spieleschachtelliebhaber gehen leer aus. Die Missionen sind in Ordnung, aber recht simpel. Erfahrene Spieler schaffen locker alle Aufträge an einem Abend.

Ihre Spielfigur schlüpft dabei jeweils in die Rolle einer von vier historischen Größen im **Guild Wars**-Universum. So erleben Sie die Schlacht von Jahai (**Nightfall**), absolvieren einen diplomatischen Auftrag zur Zeit des Tengu-Krieges (**Factions**), sind Zeuge, wie der Weiße Mantel entstand (**Prophecies**) und spielen Gwens Flucht vor den Charr in den Norden (**Eye of the North**) nach. Alle Missionen starten zentral in der Stadt Löwenstein. Ein dort angesiedelter Historiker schenkt Ihnen jeweils das passende Buch, mit dem Sie eine solche Spezialmission starten.

Klingt alles ganz gut, spielt sich jedoch durchwachsen. So vermissen wir mehr Sprecher in den optisch gelungenen Zwischensequenzen. Die mageren, eingestreuten Erzählersätze sorgen für zu wenig Atmosphäre.

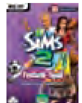
Sehr schön sind (neben den gelungenen Landschaften auf den Missionskarten) die vier Heldenfiguren und deren Skills, die im normalen Spiel nicht in dieser Form zur Verfügung stehen. Als Questbelohnungen winken cool aussehende Items und jede Menge Gold. Die Missionen sind wiederholbar und bieten dann Bonusziele. Pro Quest schalten Sie damit drei weitere Belohnungen frei, zum Beispiel Skins für Ihre Ausrüstung – nett. (sw) ❑

GUT Vier an sich gut inszenierte Missionen, die man schnell abfrühstückt. Trotz einiger Schwächen motivierend.

FLASHPOINT | 28.1.2008
USK: Ab 12 Jahren | ca. € 9,-



BESCHWOREN | In Meister Togos Geschichte verfügen Sie über nette Geister-Skills. Kettenrasselnd scharen sich die luftigen Helfer um Ihren Helden, um ihn im Kampf zu unterstützen.



Die Sims 2: Freizeit-Spaß



Was hat heute fast jeder Mensch in ausreichender Menge und weiß dennoch nicht richtig etwas damit anzufangen? Genau, es geht um die Freizeit. Doch bevor wir philosophisch abschweifen, widmen wir uns lieber der mittlerweile siebten Erweiterung zu **Die Sims 2**, in der sich alles um Hobbys dreht. **Freizeit-Spaß** stellt dafür eine neue, hübsche, aber recht klein geratene Nachbarschaft zur Verfügung, das Desiderata-Tal.

Damit es abwechslungsreich bleibt, gibt es eine Vielzahl an Dingen, die Ihre Digital-Menschlein machen können. Tunen und schrauben Sie als Bastler an Autos herum, veranstalten Sie als Küchenchef Kochwettbewerbe, besuchen Sie als Hobbymaler die Kunstschule oder als Sportfan das Luxus-Fitnesscenter, zehn Hobbys stehen zur Auswahl.

Dazu bietet das Add-on passende Hobby-Objekte, -Gebäude und Freizeitklamotten. Die Aktivitäten machen viel Spaß – sofern Sie über einen bereits gut etablierten Sim verfügen. Mit einer neuen Figur bekommen Sie von den Erweiterungen noch nicht viel mit, da Sie einfach zu wenig Zeit für Freizeit haben. Mittels einer neuen Schaltfläche (Hobby-Begeisterung) sehen Sie, wie sich Ihr Sim entwickelt. So gelangen Sie an neue Features – zum Beispiel, sich mit anderen Sims über Ihr Hobby zu unterhalten oder an Wettbewerben teilzunehmen.

Richtig interessant wird es, wenn Sie Zugang zu einem Geheim-Grundstück erhalten. Warum der Besuch einer Kunstschule allerdings geheim ist, wissen wir nicht. Fest steht jedenfalls, dass Sie dort recht knuffige Dinge anstellen. So kann der kunstbegeisterte Sim dort eigene Bilddateien oder andere Sims in Porträtform auf die Leinwand bannen. Bastler erschaffen in der Werkstatt eine Modelleisenbahnanlage. Alles nette, kurzweilige Spielhäppchen, die das Lebensgefühl echter Simser abrunden. (sw) ❑

GUT Irgendwie skurril, die eigene Freizeit mit der Freizeit von digitalen Wesen zu verbringen, aber spaßig aufbereitet.

ELECTRONIC ARTS | 28.2.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung | ca. € 30,-



GIMMICK | Herr Humble (im Vordergrund) bringt zu Beginn der Erweiterung ein Paket mit einem PC samt Spiel vorbei. Damit können Ihre Sims den Nachfolger, **Die Sims 3** anspielen.



Die Geheimnisse der Spiderwicks

Die logische Reihenfolge einer erfolgreichen Vermarktung von Kinderbüchern sieht so aus: Buch, Kinofilm, Computerspiel. Dass Letzteres dabei meist qualitativ kaum mithalten kann, scheint verantwortliche Firmen nicht zu stören. Schließlich gilt es, den Kunden möglichst viel Geld mit der Marke abzuluchsen. Nach **Harry Potter** und **Die Chroniken von Narnia** steht mit **Die Geheimnisse der Spiderwicks** erneut ein Buch-Film-Spiel-Opfer in den Händlerregalen.

Spielerisch ist der Titel kaum Herausforderung: Abwechselnd übernehmen Sie die Kontrolle über die drei Geschwister Jared, Mallory und Simon sowie Hauswicht Thimbletack. Sie steuern die Protagonisten in der Verfolgerperspektive und beweisen Ihr Geschick in simplen Jump&Run-Abschnitten. Ein Gamepad ist zwingend vonnöten, da die Tastatursteuerung in unserer Testversion nervig fehlerhaft war. Die einfachen Rätsel und Hüpfpassagen sind deutlich auf ein junges Publikum zugeschnitten und unterfordern schnell. Animationen und Sprachausgabe sind gut gelungen, einzig die Hintergrundmusik nervt auf Dauer. **Die Geheimnisse der Spiderwicks** setzt die Reihe der mittelmäßigen Spieleumsetzungen zu Kinofilmen nahtlos fort. (rh) ❑

BEFRIEDIGEND Seichte Rätsel und simple Hüpfpassagen, gepaart mit Filmschnipseln. Nicht wirklich spannend.

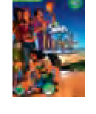
VIVENDI | 7.3.2008
USK: Ab 12 Jahren | ca. € 30,-



WEHRHAFT | Mit der Zwille nimmt Jungspund Jared Gegner aufs Korn. Metallkugeln dienen als Munition, müssen aber erst aufgesammelt werden. Zur Not greifen Sie einfach zum Baseball-Schläger.



BIENENSTICH | Herumstreunende Käfer pieckst Hauswicht Thimbletack mit einem gezielten Nadelwurf auf. Eine Zielhilfe nimmt Ihnen dabei einen Großteil der Arbeit ab, Geschick ist kaum gefordert.



Die Sims: Inselgeschichten

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

Nach den sehr seichten **Lebens-** und **Tiergeschichten** schwimmen die Sims in ihrem dritten Abenteuer in Gewässer mit deutlich mehr Spieltiefe und Originalität. Die **Inselgeschichten** – eigenständig lauffähig und kein **Sims 2**-Add-on! – bieten zwei Spielmodi: Freies Spiel und Story.

In den namensgebenden **Inselgeschichten** steuern Sie einen gestrandeten Sim durch eine amüsante Robinson-Parodie. Dabei werden die gewohnten **Sims 2**-Spielelemente wie Bedürfnisse und Karriere sehr geschickt auf insulanisch getrimmt. Nahrung ergattern Sie in den tropischen Baumwipfeln oder mit dem Speer beim Fischen. Rohstoffe für Ihre provisorische Bleibe erhalten Sie durch Holzhacken, damit kaufen Sie Schlaf- und Kochstellen ein. Weil sich auf der Insel zunächst kein menschlicher Bewohner zeigt, freunden Sie sich kurzerhand mit den Orang-Utans an, die Sie später sogar adoptieren können! Danach stehen die putzigen Tierchen als Familienmitglied zur Verfügung. Eine – Wortspielkasse! – affenstarke Idee, der aber zu wenig Handlungsmöglichkeiten für die Äffchen gegenüberstehen. Die meist temporeiche, zuweilen wirklich witzige Geschichte verlangt Ihnen dabei immer wieder Aufgaben wie die Reparatur eines Floßes ab. Leider fallen diese meist zu leicht oder mühselig aus und bieten keine **Sims**-typische Freiheit.

Der freie Modus ist eine Adaption des klassischen **Sims 2**-Spiels. Hier wählen Sie eine Familie aus und kümmern sich um deren Behausung, Karriere, Sozialleben und Wünsche. Allein die Gegenstände machen das zu einer wahren Freude. Auch in den Inseldörfern, in denen Sie etwa mit den Einheimischen über glühende Kohlen laufen, kommt Urlaubslaune auf! (bur) ❑

GUT Die Sims auf unfreiwilligem Badeurlaub – schöne Szenerie, die für erfahrene Spieler etwas zu simpel geraten ist.

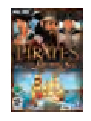
ELECTRONIC ARTS | 31.1.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung | ca. € 28,-



▲ **AUFBAU SÜDSEE** | Grundlage des freien Spiels ist das typische **Die Sims 2**-Gameplay. Die exotischen Gegenstände wecken sofort das bekannte „Oh, toll, will ich auch mal probieren"-Gefühl des Hauptspiels.



▶ **MONKEY ISLAND** | Wenn Sie lange genug freundlich gegenüber einem Affen waren, verfällt er Ihrer „Bananen und Spiele"-Masche und lässt sich adoptieren. Fortan steht er Ihnen als steuerbares Familienmitglied zur Verfügung.



Pirates of the Burning Sea

Vergangene Ausgabe testeten wir das Online-Rollenspiel ohne abschließende Wertung. Der Grund: Vorbesteller durften zwei Wochen vor Verkaufsstart ins Spiel, dadurch waren die Server mitunter noch recht leer. Seitdem haben wir uns weiter in das gebührenpflichtige Piratenabenteuer (13 Euro monatlich) vertieft und unseren Ersteindruck bestätigt: Das Spiel überzeugt als gelungener Mix aus vier Elementen. Auf hoher See begibt man sich in taktisch-träge Schiffsschlachten gegen NPCs und Spieler, dabei gefällt vor allem die einsteigerfreundliche Steuerung. An Land absolviert man meist simple Quests, darunter häufige Botengänge und reichlich unspektakuläre Säbelduelle. Als dritte Spielkomponente arbeitet ein interessantes Wirtschaftssystem: Die Spieler errichten Produktionsgebäude in einer der zahllosen Städte, stellen so Ausrüstung für Schiffe her, handeln, eskortierten – und plündern, denn natürlich ist man auf Wunsch auch als Pirat unterwegs. Wer als solcher die drei feindlichen Nationen reizt, etwa indem er Handelsschiffe kapert, sorgt für Unruhen in nahe gelegenen Städten. Wer dieses Spielchen munter verfolgt, lässt PvP-Zonen entstehen, in denen sich bis zu 48 Spieler in gewaltige Seeschlachten stürzen. Und das macht Spaß! (fs) ❑

BEFRIEDIGEND Gemächliches Piratenspiel mit interessantem Wirtschafts- und PvP-Konzept. Die finale Wertung: 71.

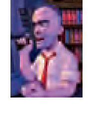
SOE/DEEP SILVER | 22.01.2008
USK: Ab 12 Jahren | ca. € 40,- (+ € 13,- / Monat)



KEHLENSCHNITT | Der Charaktereditor spuckt erfreulich vielfältige, durchgestylte Freibeuter aus. Wo es dem Rollenspiel an Quests und Handlung mangelt, punktet es immerhin mit Charme und guten Emotes.



ÜBERSICHTLICH | Auch simulationsscheue Spieler dürfen einen Blick riskieren – die Seeschlachten sind zwar taktisch, aber auch nicht allzu komplex und dank der zugänglichen Steuerung leicht zu bedienen.



Sam & Max: Night of the Raving Dead

Sie zogen das Fernsehen, den Weihnachtsmann und selbst die US-Regierung genüsslich durch den Kakao – früher oder später mussten Sam und Max auch mal auf die Deutschen losgehen. So geschieht's in Staffel zwei, Folge drei des klassischen Episoden-Adventures: Night of the Raving Dead handelt von dem schrillen Vampir Jürgen, der in seinem Stuttgarter Anwesen eine Zombie-Armee ausbrütet und nebenher eine Diskothek betreibt. Sam und Max statten dem weinerlichen Blutsauger einen Besuch ab – hauptsächlich, um zu tanzen, aber auch um ihn aufzuhalten.

Erwartungsgemäß verbringt man die rund zwei Stunden Spielzeit damit, das Selbstwertgefühl anderer Charaktere (darunter Abraham Lincoln in einer Doppelrolle!) zu senken, reichlich Unfug zu treiben und die augenzwinkernde Handlung nicht allzu ernst zu nehmen. Leicht enttäuschend: Nach der etwas kniffligeren Folge Moai Better Blues ist diese Episode wieder deutlich simpler. Meist lösen Sie Rätsel an Ort und Stelle, es gibt nur wenige Items einzusacken und selbst die Dialoge fallen etwas kürzer aus.

Trotz durchgängig hoher Gag-Dichte sind die richtigen Knaller-Witze diesmal etwas sparsamer verteilt. Lustiger wird's erst in der zweiten Spielhälfte, als Sam und Max nicht nur Frankensteins Monster mit einer Freundin verkuppeln, sondern selbst mit dem Tod in Berührung kommen ... Ansonsten erwartet Sie das Übliche: Sibyll und Stinky sind ebenso dabei wie das obligatorische Mini-Spiel, diesmal als Hommage an den Klassiker Paperboy. Das ist zwar nicht originell, doch zum befriedigenden Schmunzeln langt es auch diesmal.

Sie erhalten das Spiel derzeit ausschließlich über die Website www.telltalegames.com. (fs) ❑

GUT Gewohnt heitere, aber kaum überraschende Episode mit genialen englischen Sprechern und kurzer Spielzeit.

TELLTALE/GAMETAP | 13.02.2008
USK: Nicht geprüft | ca. € 7,-

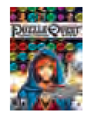


▲ **GEWALTBEREIT** | Sam und Max stürzen sich auf den grässlich arroganten Vampir Jürgen. Zuvor mussten sie ihn mühsam zum Gespött seiner Zombie-Untertanen machen.

▶ **RUNNING GAG** | Zur Geburtsstunde von Frankensteins Monster taucht wieder der Mexikaner auf, um ein Ständchen zu singen. Max' Reaktion darauf ist zum Brüllen.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL


Ehe ist,
wenn sie
ihren Willen
kriegt und
er seine
Ruhe.
COMEDY CENTRAL
EHE IST...
Die neue Sitcom aus den USA. Jetzt auch bei uns im Free-TV.
Besonders lustig für Männer, für Frauen und für Paare.
Mehr Infos unter www.ehe-ist.de
Donnerstags 21:15 Uhr
Copyright © 2008 Sony Pictures Television Inc. All Rights Reserved.



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

Was für ein verrückter Genre-mix! **Puzzle Quest** ist zum Teil ein Fantasy-Rollenspiel: Mit einem Helden reist man auf einer schlichten Karte von Stadt zu Stadt und sammelt dabei reichlich Quests auf. All das geschieht prima komfortabel mit der Maus. Die Hauptmissionen erzählen eine seichte Geschichte mithilfe von Standbildern und Texten, zwischendrin stattet man den Helden mit Waffen und Rüstungen aus. Die braucht er auch, sobald Gegner den Weg versperren – und ab da wird's kurios.

Das Kampfsystem von **Puzzle Quest** erinnert stark an den Knobelklassiker **Bejeweled**: Orbs, Münzen, Sterne und Totenschädel sind auf einem Raster verteilt. Das Ziel: die Symbole aneinanderreihen. Spieler und Gegner wechseln sich ab, wer dabei eifrig Reihen produziert, häuft Manapunkte an. Diese werden in Zauber investiert, die man vor Kämpfen im aufgeräumten Charakterbildschirm verwaltet. Nach gewonnenen Gefechten gibt's Gold und Erfahrungspunkte, die der Entwicklung der Spielfigur dienen. Auch abseits der Quests wartet Beschäftigung: etwa die Heimatstadt mit Gebäuden aufwerten, um gefangene Kreaturen als Reittiere zu trainieren. Oder man erobert feindliche Festungen und kassiert fortan dicke Tribute. Was man auch tut, vielfältig ist das Gameplay niemals: Kämpfe und Übersichtskarte wechseln sich im Minutentakt ab – mehr gibt's nicht zu sehen. Macht aber nichts: Schon das Gebotene ist so suchterzeugend, dass Minuten leicht zu Stunden werden. Und mag die Grafik noch so altbacken sein – sie ist übersichtlich und erfüllt ihren Zweck. Neben der langen Kampagne locken zudem spaßige Mehrspielergefechte über Internet und LAN. Die deutsche Version ist derzeit nur auf gamesload.de erhältlich. (fs) ❑

SEHR GUT Ob abendfüllend oder für zwischendurch: Ein kluger, motivierender Mix aus Rollen- und Knobelspiel.

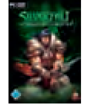
D3PUBLISHER | 2.7.2007
USK: Ohne Altersbeschränkung | ca. € 20,-





▲ **KNOBELSPIEL** | An den Seiten: die Charaktere mit Zaubern, Manareserven und angelegter Ausrüstung. In der Mitte das Spielfeld. Die Mischung aus taktischem Geschick, kluger Einteilung des Manapools und einer Portion Glück führen zum Sieg.

◀ **ROLLENSPIEL** | Auf der tristen Karte steuert man per Maus neue Wegpunkte an, erobert Städte, trägt Kämpfe aus und löst Quests. Klasse: Manche Aufgaben bieten Entscheidungsmomente. Wer etwa einem NPC hilft, darf ihn später vielleicht in die Party aufnehmen.



Silverfall: Wächter der Elemente

Silverfall verband Genre-Gekanntes mit Eigenem: Der Spielablauf ließ sich auf Technik oder Natur münzen, und die Grafik übte durch ihren Zeichentrick-Touch eine eigenartige Faszination aus. Diese Symbiose ließ die Spannungskurve steil ansteigen, hinderlich waren Macken bei Technik und Bedienung. Letzteres wischt das eigenständige **Wächter der Elemente** mit Komfort hinweg: Inventar-Management, Übersichtlichkeit, Fortbewegung – alles einfacher geworden dank automatisierter Ordnung, dynamischer Fensterplatzierung und „WASD"-Geschmeidigkeit.

Warum die Entwickler die Story nicht zünden lassen, wirft Fragen auf: Was wäre schwer daran gewesen, die Missionen in einen dichten Kontext zu rücken? Stattdessen reden NPCs das Übliche und die Geschichte bleibt aus Informationsmangel verschwommen. Ob man eine Party übernimmt oder mit Level-45-Charakteren loszieht, ändert nichts am Problem der rar platzierten Plot-Pfeiler.

Geschmackssache ist das neue Crafting: Tüftler könnten sich im Material-, Zahlen- und Eigenschaftswirrwarr wohlig verlieren, Ungeduldige sich hingegen abwenden und lieber Monsterbeute finden. (tw) ❑

BEFRIEDIGEND Die Steuerung ist besser, die Story schlechter. Wenn Sie für **Silverfall** noch Esprit haben: nur zu!

MONTE CRISTO | 25.2.2008
USK: Ab 16 Jahren | ca. € 30,-



KAMPF & HEILUNG | Auf Schwierigkeitsstufe „normal" wird gelangweilt, wer Nahkampf mit automatisierter Party-Heilung kombiniert. Wir empfehlen „schwer" als Stufe, da kommt mehr Spannung rein.



VERBESSERTE PERFORMANCE | Die Partikeleffekte sind ausschweifend, das Bild zeigt noch harmlose Blitz- und Feuergeblinke. Dafür läuft **Wächter der Elemente** flüssiger als das Hauptspiel.

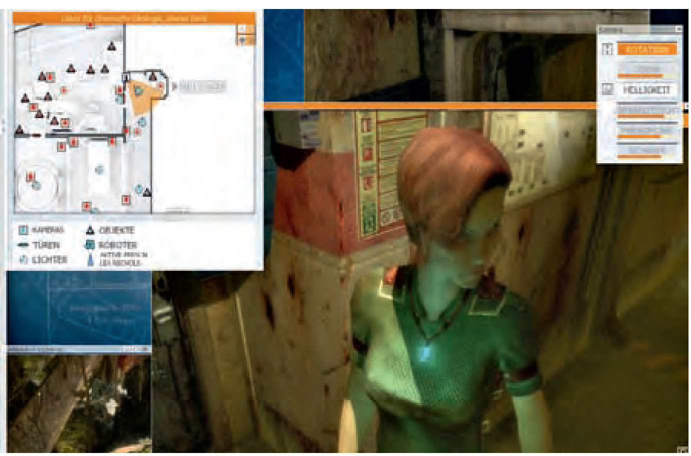


eXperience112

Eine Frau schläft auf einem Bett. Man beobachtet sie durch die Linse einer Überwachungskamera. Sie erwacht, spricht den Spieler an: „Wenn du mich verstehst, nicke mit der Kamera." Man klickt, bewegt das Bild mit der Maus auf und ab. „Gut, du kannst mich hören." So voyeuristisch beginnt **eXperience112**, das innovativste Adventure seit Jahren. Es spielt auf einem verrotteten, unheimlichen Schiff; eine ehemalige Forschungsstation, in der die Leichen von Wissenschaftlern vor sich hin faulen. Beim Erforschen des Unglücks muss man umdenken: Stellen Sie sich vor, Sie säßen in einem Überwachungsraum mit einem Grundrissplan des Schiffes. Wollen Sie Lea, der Frau, etwa vorgeben, einen Korridor hinabzulaufen, schalten Sie dort einfach das Licht an – sie wird das Signal erkennen und sich (quälend langsam!) in Bewegung setzen. Soll sie hingegen einen Schreibtisch durchwühlen, lässt man das Telefon darauf mehrmals klingeln. So logisch viele dieser Aufgaben sind, so schwer werden sie bald: Unmengen an E-Mails und Passwörtern der Verstorbenen gilt es zu verwalten, das überfordert Einsteiger schnell. Fortgeschrittene erfreuen sich dafür an dichter Atmosphäre, anspruchsvollen Texten und Leas fabelhafter Sprechstimme. (fs) ❑

GUT So intensiv wie innovativ – eine einzigartige Erfahrung für Geduldige.

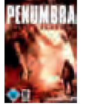
DAEDALIC ENTERTAINMENT/ XIDER | 6.3.2008
USK: Ab 12 Jahren | ca. € 40,-



BEKLEMMEND | Scharfe Texturen und Schatten, dazu eine faszinierende Soundtermalung – atmosphärisch ist das Spiel ein Knüller. Leider geht die schöne Grafik zuweilen auf Kosten der Performance.



VOYEUR | Links oben die Karte mit Überwachungskameras, Lichtquellen und manipulierbaren Objekten. Daneben die Szene aus drei zugeschalteten Perspektiven. Die Fenster lassen sich sogar verschieben.



Penumbra: Black Plague

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

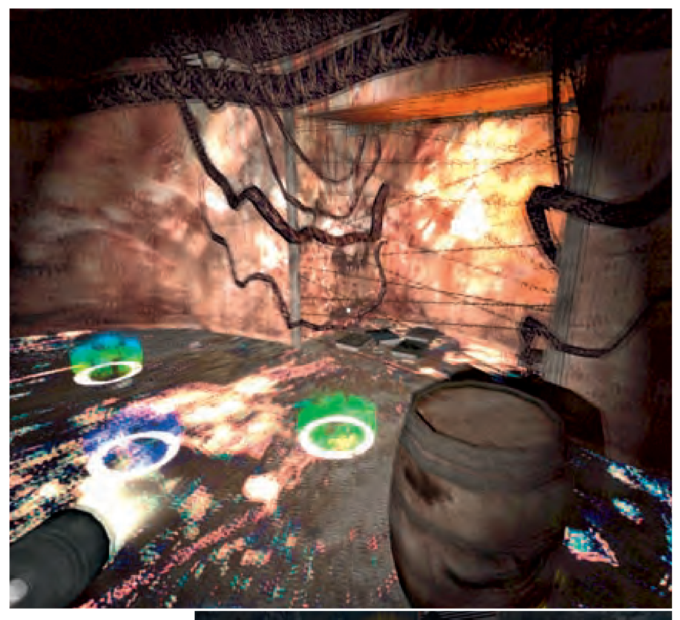
Einsam, panisch, verzweifelt, von Halluzinationen geplagt und von bösartigen Mutanten gejagt – auch die zweite Episode des Horror-Adventures **Penumbra** springt mit Protagonist Phillip alles andere als zimperlich um. Aus der Ich-Perspektive durchstreifen Sie eine verlassene Forschungsstation auf den Spuren von Phillips verstorbenem Vater, der dem gleichen dunklen Geheimnis nachspürte, was ihn wohl das Leben kostete.

Eine eigens entwickelte Engine liefert die ansehnliche 3D-Grafik. Davon abgesehen fällt die Präsentation minimalistisch aus: Von den Vorgängen zeugen gefundene Dokumente, Tagebücher oder Kassetten, selten laufen Sequenzen in Spielgrafik ab. Immerhin ist das Spiel atmosphärisch stimmig, Schockeffekte sitzen punktgenau, nur ein unerwartetes Geräusch – und die Nackenhaare stehen.

Von klassischen Adventures setzt sich **Penumbra** vor allem durch die interaktive Umgebung und Physiksimulation ab, was breit gefächerte Rätsel erlaubt. Sie nehmen Gegenstände regelrecht in die virtuelle Hand, überbrücken mit Balken eine Grube, hauen einen Stein mit ausufernden Mausbewegungen gegen einen Getränkeautomaten, lösen andererseits altbekannte Schalterrätsel. Meist stehen Ihnen mehrere Lösungen offen: Eine Laser-Sprengfalle hacken Sie, zünden sie aus sicherer Entfernung durch ein Wurfgeschoss oder hüpfen per Kiste drüber. So gut klappt das leider nicht überall. Unsere Versuche, eine Sprinkleranlage vermittelst einer Phosphor-Leuchtfackel auszulösen, fruchteten nicht – ärgerlich, wenn die naheliegendste Lösung nicht vorgesehen ist. In ein Actionspiel artet **Penumbra** übrigens nicht aus: Kämpfe sind selten und schwierig, schleichen und verstecken sind angesagt. (as) ❑

GUT Durch Physiksystem und düstere Atmosphäre herausstechendes Adventure mit kleinen Schnitzern im Rätseldesign.

FRICTIONAL GAMES | 15.2.2008
USK: Ab 16 Jahren | ca. € 20,-





▲ **SCHIEBUNG** | Auf welche Ringe gehören die Tonnen? Vor allem Schalter- und Logikrätsel beschäftigen Sie, seltener sind Action- beziehungsweise Geschicklichkeitseinlagen.

▶ **VEITSTANZ** | Waffen sind rar, Ihre Kampfkünste arg beschränkt. Gegnern gehen Sie daher besser aus dem Weg, denn so einen Kampfsprung wie hier überstehen Sie nicht lange.



www.cynamite.de
Panik?
„Nicht mit unserem Systemvergleich:
Wir zeigen Ihnen die beste Version
Ihres Lieblingsspiels!"
GAMES AKTUELL
Gutschein
NEU!
RESISTANCE 2
STAR WARS
FORCE UNLEASHED
RAINBOW SIX
VEGAS 2

MIXED GENRES Budget-Tests

mit der Originalwertung

FLUGSIMULATION



Combat Flight Simulator 3

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 12/02

Top: unzählige exotische Flugzeuge, verpackt in eine dynamische Kampagne. Auch die künstliche Intelligenz überzeugt. Flop: ein unzureichendes Schadensmodell, triste Umgebungsgrafiken und hässliche Bodentexturen. (twi)

RONDOMEDIA | 20.2.2008
USK: AB 16 JAHREN
70

TAKTIK-SHOOTER



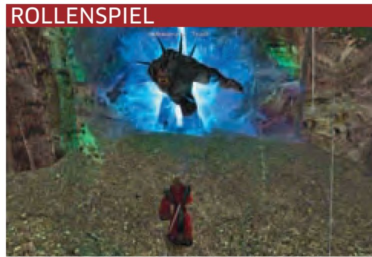
Ghost Recon Advanced Warfighter 2

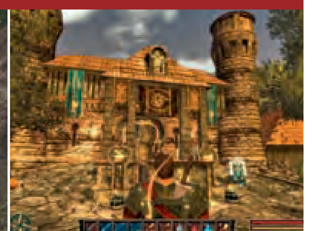
CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 08/07

In Mexiko leben über hundert Millionen Menschen. Doch wie schon im Vorgänger des Taktik-Shooters trauen sich nur die Bösen und Ihr Team an die frische Luft. In den detaillierten Städten und Dörfern erleben Sie packend inszenierte Feuergefechte, die Taktik erfordern. Im Vergleich zum ersten Teil sind diese auch nicht frustrierend, der vorhandenen Schnellspeicherfunktion sei Dank. Im Gegenteil: Die ersten Missionen sind zu einfach geraten. Ohne Probleme kämpfen Sie sich durch die abwechslungsreichen Einsatzorte. Teils auch, weil die künstliche Intelligenz gelegentlich Aussetzer hat. (ck)

RONDOMEDIA | 12.3.2008
USK: KEINE JUGENDFREIGABE
83

ROLLENSPIEL





Gothic Universe

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 04/01, 01/03, 11/06

120 Stunden Gothic in 15 Zeilen, Teil 1: In einer gigantischen Welt voller Leben und Atmosphäre entwickeln Sie einen Charakter mit Persönlichkeit. Selten schlaue, aber oft aggressive Feinde kreuzen Ihren Weg. Teil 2: Das Abenteuer geht weiter, ist von Wendungen geprägt und bietet nahezu grenzenlose spielerische Freiheit. Im Add-on Nacht des Raben erwarten Sie frustrierend schwere Herausforderungen, doch Sie denken nicht ans Aufgeben. Teil 3: Unzählige Quests liegen vor Ihnen, Ihr Charakter schwächelt jedoch, zermürbt von Fehlern und einer dummen KI. (twi)

JOWOOD | 5.12.2007
USK: AB 12 JAHREN
86

RUNDEN-STRATEGIE



Heroes of Might & Magic 5: Gold Edition

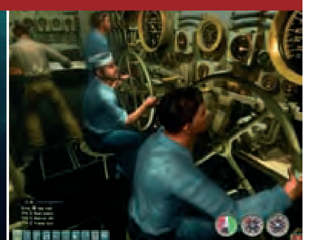
CA. € 40,- | TEST IN AUSGABE 07/06, 01/07, 12/07

Mit Hammers of Fate, Tribes of the East und dem Hauptprogramm Heroes of Might & Magic 5 sind anspruchsvolle Strategen für Monate bedient. In zusammenaddiert sieben Kampagnen kämpfen Sie in dramatischen als auch taktischen Schlachten um das Land Asha. Acht Parteien führen Sie in die Schlacht. Die Orks und die Zwerge kamen mit den Add-ons dazu, fügen sich aber nahtlos in die stimmungsvolle Welt ein. Zusammengefasst: gewaltiger Umfang, enorme Komplexität und spannende Kämpfe. Schwächen? Aufgrund des Spielprinzips trüben ein paar Längen den Spaß. (ck)

UBISOFT | 7.11.2007
USK: AB 12 JAHREN
83

MILITÄR-SIMULATION





Silent Hunter 4

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 05/07

Die U-Boot-Fahrten in Silent Hunter 4 entpuppen sich als eine tiefgehende Simulation. Bis zu einer halben Stunde kann es dauern, bis man an den Zielpunkten eintrifft. Doch nicht nur dank der beeindruckenden Grafikkulisse mit spritzigen Wassereffekten vermag das Spiel trotzdem zu begeistern. Der Pazifik ist aufgrund des hohen Schiffaufkommens sehr belebt, Sie dümpeln also nicht alleine vor sich hin. Die spannende Kampagne während des Zweiten Weltkriegs sorgt aufgrund abwechslungsreicher Missionen für Spaß im U-Boot-Alltag. Manche Häfen wirken aber zu verlassen. (ck)

RONDOMEDIA | 19.3.2008
USK: AB 12 JAHREN
80

AUFBAU-STRATEGIE



Zoo Tycoon Complete Collection

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 12/01

Achtung, Wortspiel! Hier erwartet Sie tierischer Aufbauspaß. In der Complete Edition von Zoo Tycoon sind sowohl das Hauptspiel als auch die Erweiterungen Dinosaur Digs und Marine Mania enthalten. Aufbau-Strategen freuen sich über eine komfortable Bedienung, realistische Tiergeräusche und abwechslungsreiche Missionen. Weil jedes Tier auf Veränderungen im Gehege reagiert, sind Ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt. Allerdings trüben das unlogische Verhalten der Besucher, die schwache Präsentation und der viel zu niedrige Schwierigkeitsgrad den Gesamteindruck. (twi)

RONDOMEDIA | 20.2.2008
USK: OHNE ALTERSBESCHRÄNKUNG
73

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

DIE 100 BESTEN PC-SPIELE

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

Die Ruhmeshalle „Best of PC Games" ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir Produkte, die durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellen. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mitentscheiden, welche Spiele dort hingehören (siehe Seite 135). ❑

Strategiespiele





Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeit-Strategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 | Activision | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
91

Codename: Panzers - Phase Two
Flotte Gefechte im Zweiten Weltkrieg, aufgeteilt in drei spannende Kampagnen.
09/05 | CDV | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89

Schlacht um Mittelerde 2
Genialer Mix aus schnellem Aufbauspiel und taktischem Risiko-Modus.
04/06 | Electronic Arts | Ca. € 27,-
USK: Ab 12 Jahren
91

Medieval 2: Total War
Die schönsten und eindrucksvollsten virtuellen Mittelalter-Schlachten aller Zeiten.
12/06 | Sega | Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
88



Company of Heroes
Tolle Mischung aus aufregender Story und fordernden Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
90

Paraworld
Strategie mit Dinosauriern statt Panzern und einer tollen Steuerung dank Armycontroller.
10/06 | Sunflowers | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Civilization 4
Zivilisationsepos von Sid Meier mit tollem Spieldesign und hoher Langzeitmotivation.
01/06 | 2k Games | Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
90

Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen, spielstarke Infanterie und Offiziere.
07/06 | Deep Silver | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
87

Age of Empires 3
Der schönste Teil der Age-Reihe, garniert mit vielen Völkern, jedoch schwache Story.
12/05 | Microsoft | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
89

Earth 2160 (V. 1.3)
Klassische Strategie- oder Ego-Ansicht - Earth 2160 bietet beides in opulenter Grafik.
10/05 | Zuxxez | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Aufbauspiele & WiSims



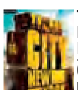
Anno 1701
Witzige Computergegner versüßen die grafisch eindrucksvolle Inselbesiedlung.
12/06 | Sunflowers | Ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren
86

Caesar 4
Antike Aufbauserie mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexer Wirtschaft.
11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Fußball Manager 07
Anfangs von Bugs gebeutelt, dank Patches jedoch sehr gut spielbare Simulation.
12/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

X3: Reunion
Dank mehrerer Patches lässt sich endlich unbeschwert ein Weltraumimperium gründen.
01/06 | Deep Silver | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
80

The Movies
Erschaffen Sie Ihr eigenes Filmimperium und drehen Sie Kinokassenschlager.
01/06 | Activision | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
86



Tycoon City New York
Lenken Sie selber die Geschicke im Big Apple. Im Mittelpunkt stehen die Bewohner.
05/06 | Atari | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Black & White 2
Sie lenken die Geschicke Ihres Volkes entweder als guter oder als böser Gott.
11/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Die Gilde 2 (V. 1.20)
Handeln, werben, eine Dynastie gründen. Trotz Patch müssen Sie mit Bugs rechnen.
05/07 | Jowood | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78

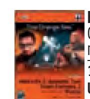
Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wunderschöne Wuseloptik und klassisches Spielgefühl. Die Kampagne schwächelt.
10/06 | Ubisoft | Ca. € 15,-
USK: Ab 6 Jahren
82

Singles 2: Wilde Zeiten
Managen Sie das wilde (Liebes-)Leben einer Dreier-WG. Wirkt erwachsener als **Die Sims 2**.
07/05 | Deep Silver | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
78

Einzelspieler-Shooter



Crysis
Crytek hat's geschafft und liefert erneut einen Meilenstein ab. Pflichtkauf!
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
94



Half-Life 2: Episode Two
Genau wie **Portal** gibt es den Edel-Shooter nur als Gesamtpaket in der Orange Box.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Bioshock
Top-Atmosphäre, ein unverbrauchtes Setting und knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 | Take 2 | Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
93

Rainbow Six: Vegas
Optisch beeindruckender Taktik-Shooter vor ungewöhnlicher Kulisse. Viva Las Vegas!
02/07 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der bislang beste Teil der Serie, der auf jeden Fall ins Spieleregal gehört.
01/08 | Activision | Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
92

Prey
Frustrierter Indianer kämpft gegen schleimige Aliens, um seine Freundin zu befreien.
09/06 | Take 2 | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

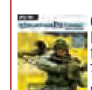
Call of Duty 2
Packender Weltkrieg-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
01/06 | Activision | Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91

Half-Life 2: Episode One
Ein hochkonzentrierter Remix der besten Spielelemente von **Half-Life 2** - kaufen!
07/06 | Electronic Arts | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

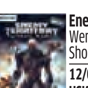
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Die perfekte Shooter-Action in einer beklemmend realistischen Umgebung.
05/07 | THQ | Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

F.E.A.R. (dt.)
In Sachen Grusel nahezu unerreicht: Der Ego-Shooter ist nichts für schwache Nerven.
11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Mehrspieler-Shooter



Counter-Strike Source
Kleine Karten, keine Fahrzeuge - der Shooter fasziniert mit taktischer Finesse.
12/05 | Electronic Arts | Ca. € 28,-
USK: Ab 16 Jahren
92



Enemy Territory: Quake Wars
Wenn Sie echtes Teamplay suchen, ist dieser Shooter genau das Richtige für Sie.
12/07 | Activision | Ca. € 45,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Unreal Tournament 3
Epic zeigt, wo's langgeht. Schnelle Mehrspieler-Action mit cooler Optik - der Hammer!
01/08 | Midway | Ca. € 50,-
USK: Ab 16 Jahren
91



Joint Operations: Typhoon Rising
Beeindruckendes Massenkampfspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 | Electronic Arts | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Battlefield 2
Packende Massenschlachten im modernen Szenario. Die Stadtkämpfe sind erste Sahne.
08/05 | Electronic Arts | Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Half-Life 2: Team Fortress
Erwachsener Spielspaß mit erfrischender Comic-Grafik und satter Baller-Action.
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 | Atari | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89

Red Orchestra
Der direkte Konkurrent für **Day of Defeat Source**, allerdings mit vielen Fahrzeugen.
06/06 | Frogster | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

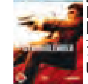
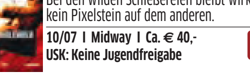
Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 | Electronic Arts | Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
87

Star Wars: Battlefront 2
Neue Schlachten und Einheiten. Nun sind sogar die Leinwandhelden spielbar.
01/06 | Activision | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Action-Adventures



Portal
Die kreative und kurzweilige Spielidee gibt es nur im Gesamtpaket der Orange Box.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | 89
USK: Keine Jugendfreigabe

John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 40,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 25,- | 86
USK: Ab 16 Jahren



Infernal
Ein gefallener Engel lässt sich vom Teufel bekehren. Skurril, aber irgendwie schön.
04/07 | Eidos | Ca. € 35,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

Splinter Cell: Chaos Theory
Teil 3 des Schleichspiels wartet mit schöner Grafik und fesselnden Missionen auf.
05/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | 86
USK: Ab 16 Jahren




Hitman: Blood Money
Der vorerst letzte Teil der Profikillerkarriere des Hitmans. Blutig, aber gut.
07/06 | Eidos | Ca. € 20,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

Psychonauts
Irre Charaktere, irre Story. Ein wahnsinnig gutes Spiel, nicht nur für Freaks.
03/06 | THQ | Ca. € 10,- | 85
USK: Ab 12 Jahren

Resident Evil 4
Dank Patch und Online-Nachtest erzielte das schaurig-schöne Gruselspiel eine gute Note.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,- | 83
USK: Keine Jugendfreigabe

Prince of Persia: The Two Thrones
Dank des Dr.-Jekyll-artigen Protagonisten abwechslungsreicher als der Vorgänger.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- | 85
USK: Ab 16 Jahren



The Suffering: Ties That Bind
Horror-Shooter mit düsterer Optik und spannender, aber zu kurz geratener Story.
12/05 | Midway | Ca. € 15,- | 82
USK: Keine Jugendfreigabe

Rollenspiele & Action-Rollenspiele

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Retten Sie das Fantasy-Reich Cyrodiil vor den Heerscharen der Hölle.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,- | 89
USK: Ab 12 Jahren

Jade Empire: Special Edition
Erleben Sie eine dramatische Geschichte im antiken China.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,- | 84
USK: Ab 12 Jahren

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Taktische Kämpfe, eine spannende Geschichte und das D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 30,- | 87
USK: Ab 12 Jahren

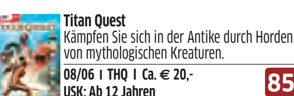
The Fall Reloaded
Spannende Missionen und taktische Kämpfe in einer postapokalyptischen Welt.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 16 Jahren

Dungeon Siege 2
Schnelle Action und partybasierende Kämpfe in einer schönen Welt.
10/05 | Microsoft | Ca. € 15,- | 86
USK: Ab 12 Jahren

Two Worlds
Ihre Schwester wurde von einer finsteren Sekte entführt. Retten Sie sie!
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,- | 82
USK: Ab 12 Jahren

The Witcher (V. 1.2)
Eine raue und düstere Mittelalterwelt, eine coole Hauptfigur und tolle Kampfeinlagen.
01/08 | Atari | Ca. € 45,- | 85
USK: Keine Jugendfreigabe

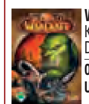
Gothic 3 (V. 1.12)
Großartige, aber immer noch bugverseuchte Spielwelt. Fanpatches sollen Abhilfe schaffen.
07/07 | Jowood | Ca. € 27,- | 81
USK: Ab 12 Jahren



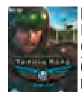
Titan Quest
Kämpfen Sie sich in der Antike durch Horden von mythologischen Kreaturen.
08/06 | THQ | Ca. € 20,- | 85
USK: Ab 12 Jahren

Fable
Eine hübsche Idee, die eigene Spielfigur vom Kind zum Manne reifen zu sehen.
11/05 | Microsoft | Ca. € 20,- | 80
USK: Ab 12 Jahren

Online-Rollenspiele



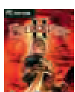

World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- | 94
USK: Ab 12 Jahren



Richard Garriott's Tabula Rasa
Ein Online-Rollenspiel im Shooter-Gewand: erfrischend anders und erstaunlich gut.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 40,- | 83
USK: Ab 16 Jahren



Guild Wars
Flotte Stufenanstiege, faire PvP-Kämpfe – ein gebührenfreies Konzept, das funktioniert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- | 90
USK: Ab 12 Jahren



Everquest 2
Die Patches erwiesen sich als Segen: EQ 2 reifte zum hervorragenden MMORPG.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 12 Jahren



Guild Wars Factions
Neue Welt, neue Skills, neue Klassen, neue PvP-Regeln – die Rechnung geht auf.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,- | 86
USK: Ab 12 Jahren



Dark Age of Camelot
Eine kleine Fangemeinde hält diesem Klassiker die Treue. Grund: das PvP-System.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 80
USK: Ab 12 Jahren



Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Turbines Versuch an der Lizenz: ein Erfolg.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- | 85
USK: Ab 12 Jahren



City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 78
USK: Ab 12 Jahren



Guild Wars Nightfall
Fühlt sich über weite Strecken an wie ein Solo-Rollenspiel. Und das Gefühl ist gut.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,- | 84
USK: Ab 12 Jahren



City of Heroes
Das Superhelden-Ambiente ist erfrischend. Die Missionen bieten bloß Durchschnitt.
04/05 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 75
USK: Ab 12 Jahren

Adventures



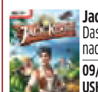
Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- | 85
USK: Ab 6 Jahren

Sam & Max: Season 1
Sechs brüllkomische Episoden zum Sparpreis. Mittlerweile auch auf Deutsch erhältlich.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,- | 81
USK: Ab 12 Jahren



Ankh
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher – das Ägypten-Abenteuer macht fast alles richtig.
12/05 | Bhv | Ca. € 10,- | 85
USK: Ohne Altersbeschränkung

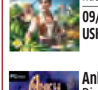
Ankh: Kampf der Götter
Auch das dritte Abenteuer um Tollpatsch Assil überzeugt mit charmantem Humor.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 30,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung



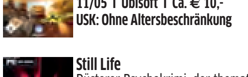
Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 40,- | 84
USK: Ab 6 Jahren



Simon the Sorcerer 4
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
04/07 | RTL Enterprises | Ca. € 45,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung



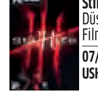
Ankh: Herz des Osiris
Die Fortsetzung der Wüstenknobelei knüpft in jeder Hinsicht an den tollen Vorgänger an.
01/07 | Bhv | Ca. € 15,- | 84
USK: Ohne Altersbeschränkung



Myst 5: End of Ages
Der Abschluss der Myst-Reihe motiviert mit guter Story-Präsentation und toller 3D-Grafik.
11/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

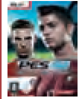


Dreamfall: The Longest Journey
Grafik und Musik sind im Genre unerreicht. Kaum Rätsel, aber eine dramatische Story.
07/06 | Dtp | Ca. € 20,- | 82
USK: Ab 12 Jahren



Still Life
Düsterer Psychokrimi, der thematisch an den Film Sieben erinnert. Schlecht synchronisiert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 15,- | 80
USK: Ab 16 Jahren

Sportspiele



Pro Evolution Soccer 8
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 40,- | 90
USK: Ohne Altersbeschränkung

RTL Skispringen 2007
Offizielle Weltcup-Schanzen und eine intuitive Steuerung fesseln an den PC.
01/07 | RTL | Ca. € 15,- | 82
USK: Ohne Altersbeschränkung



NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 90
USK: Ohne Altersbeschränkung

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 81
USK: Ohne Altersbeschränkung



NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 89
USK: Ohne Altersbeschränkung



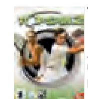
32nd Americas Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt aber an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | 88
USK: Ohne Altersbeschränkung



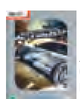
Ski Alpin Racing 2007
Abfahrt, Slalom und Super-G mit motivierendem Karrieremodus.
01/07 | RTL | Ca. € 30,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 86
USK: Ohne Altersbeschränkung

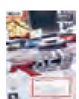


Top Spin 2
Der Karrieremodus stolpert aufgrund einiger Fehler. Dennoch ein tolles Tenniserlebnis.
02/07 | Dtp | Ca. € 20,- | 79
USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele



Need for Speed Most Wanted
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höher schlagen.
01/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | 90
USK: Ab 12 Jahren



Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,- | 86
USK: Ohne Altersbeschränkung



DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 10,- | 89
USK: Ohne Altersbeschränkung

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,- | 84
USK: Ohne Altersbeschränkung



GT Legends
Der umfangreiche Karrieremodus und die hervorragende Fahrphysik machen Laune.
11/05 | Atari | Ca. € 15,- | 89
USK: Ohne Altersbeschränkung



Juiced
Die Hatz nach Respekt-Punkten fesselt, Features wie Wetten machen Spaß.
07/05 | THQ | Ca. € 10,- | 84
USK: Ohne Altersbeschränkung



Colin McRae Dirt
Dreck, Schmutz, Offroad – das neue Colin McRae in gewohnter Top-Form.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- | 88
USK: Ohne Altersbeschränkung



Flat Out 2
Unrealistische Zerstörungsorgie mit witzigen Minispielen, aber schwerem Rennteil.
09/06 | Eidos | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 12 Jahren

GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 35,- | 87
USK: Ohne Altersbeschränkung



World Racing 2
130 Rennen im Karrieremodus, riesiger Fuhrpark – Langzeitmotivation ist sicher.
11/05 | Atari | Ca. € 10,- | 83
USK: Ohne Altersbeschränkung

BEST OF PC GAMES

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

▶ = Neuzugang (Anmerkung: Das in Ausgabe 03/08 nominierte Ultima Underworld 2 wurde nicht in die Bestenliste gewählt.)

Titel	Genre	Entwickler	Test	Kommentar
Age of Empires	Strategiespiel	Ensemble Studios	11/97	Der Beginn einer grandiosen Echtzeit-Strategie-Serie.
Anno 1602	Aufbauspiel	Max-Design	05/98	Ein kleines Programmierteam aus Österreich erschuf Anno.
Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn	Rollenspiel	Bioware	11/00	Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt.
Battlefield 1942	Mehrspieler-Shooter	Dice	11/02	Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe.
C&C: Der Tiberiumkonflikt	Strategiespiel	Westwood	09/95	Der Tiberiumkonflikt war richtungsweisend für das Strategie-Genre.
Civilization 2	Aufbauspiel	Microprose	05/96	Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen!"
Counter-Strike (dt.)	Mehrspieler-Shooter	Valve	02/01	Trotz seines Alters immer noch der beliebteste Mehrspieler-Shooter.
Dark Project: Der Meisterdieb	Taktik-Shooter	Looking Glass Studios	02/99	Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter.
Day of the Tentacle	Adventure	Lucas Arts	10/93	Wer Adventures mag, kommt um diesen brüllend komischen Klassiker nicht herum.
Deus Ex	Taktik-Shooter	Ion Storm	08/00	Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe.
Diablo	Action-Rollenspiel	Blizzard	02/97	Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/00	Größer, besser, bunter. Die deutsche Version bot jedoch seltsame Namen.
Die Siedler 2	Aufbauspiel	Blue Byte	06/96	Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixelmännchen wurden Stars.
Die Sims	Aufbauspiel	Maxis	10/00	Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel.
Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	Eine wahre Geldmaschine – dank zahlreicher Erweiterungen.
Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Crytek	05/04	Das Inselabenteuer mit der tollen Grafik überzeugt auch heute noch.
GTA Vice City	Action-Adventure	Rockstar North	07/03	Die riesige Spielwelt mit Unmengen an Möglichkeiten war der Knaller.
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Valve	12/98	Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend.
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	12/04	Freeman zum Zweiten, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine.
Need for Speed Underground	Rennspiel	EA Black Box	01/05	Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch.
Rebel Assault	Actionspiel	Lucas Arts	01/94	Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken.
Sim City 2000	Aufbauspiel	Maxis	03/94	Städte planen und kleine Orte zu Metropolen ausbauen – Sucht pur.
Starcraft	Strategiespiel	Blizzard	06/98	Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport.
System Shock	Taktik-Shooter	Looking Glass	11/94	Die spannungsgeladene Cyberpunkstory wurde großartig präsentiert.
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	01/97	Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder.
Warcraft 2: Tides of Darkness	Strategiespiel	Blizzard	02/96	Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz.
Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Weltraum-Shooter	Origin	02/95	Mark Hamill (L. Skywalker) als Colonel Blair. Klasse Videos und Missionen.
Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategiespiel	Blizzard	08/02	Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten.
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	07/05	Online-Rollenspiele wurden quasi über Nacht salonfähig.
X-Wing	Weltraum-Shooter	Lucas Arts	05/93	Endlich konnte man sich am PC wie Luke Skywalker fühlen und das Böse besiegen.

IHRE STIMME ZÄHLT – WÄHLEN SIE MIT!

Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games" soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.

Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. Diesmal nominieren wir **Jedi Knight** (PC Games 12/97, Wertung: spitzenmäßige 93 %). Wenn Sie den Titel in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

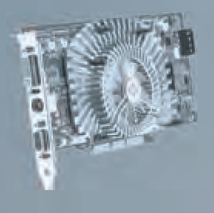
Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf unserer Webseite unter pcgames.de/bestofpcg.


Jedi Knight

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






MAINBOARDS

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA770-DS3	S, GL, F, sA	AM2+ / 770	D2	77,-
MA790X-DS4	S, GL, F, sA	AM2+ / 790X	D2	114,-
MA790FX-DS5	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2	164,-
MA790FX-DQ6	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2	224,-
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	52,-
MA69G-S3H	S, V, GL, F, sA	AM2 / 690G	D2	67,-
M56S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF560	D2	66,-
G73PVM-S2H	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	72,-
P31-DS3L	S, GL	775 / P31	D2	74,-
G33M-DS2R	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	94,-
P35-DS3L	S, GL	775 / P35	D2	87,-
P35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
P35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	104,-
EP35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	144,-
EP35C-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D3	114,-
EP35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	114,-
EP35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	159,-
X38-DS5	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	184,-
X48-DS5	S, GL, sA	775 / X48	D2	239,-
X48T-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X48	D3	249,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K8T Neo2-F v2.0	S, GL	939 / K8T800P	D+	44,-
K9AG Neo2-Digital	S, V, GL, F, sA	AM2 / RS690G	D2	59,-
K9N Neo-F V3	S, GL, sA	AM2 / nF560	D2	59,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	99,-
PM9PM-V	µATX, S, V, L, sA	775 / P4M900	D2	37,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P31 Neo-F	S, GL	775 / P31	D2	59,-
P35 Neo2-FR	S, GL, sA	775 / P35	D2	97,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2	89,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	164,-
I-45C	µATX, S, V, GL	775 / 945GC	D2	46,-
AW9D-MAX	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	99,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	79,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	94,-
IP35 Pro	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-
IX38-QuadGT	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	184,-
IX38-QuadGT3	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	224,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M3A	S, GL, sA	AM2+ / 770	D2+	79,-
M3A32-MVP Del.	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	179,-
M2V-MX SE	µATX, S, V, L, sA	AM2 / K8T890	D2	44,-
M2A-VM/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	64,-
M2N-XE	S, GL, sA	AM2 / nF430	D2	59,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2+	84,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	99,-
M2N-VM/DVI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	54,-
G-SURF365	S, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	74,-
K8V-X SE	S, L, sA	754 / K8T800	D	32,-
P5V-X SE	S, L, sA	775 / PT890 Pro	D2	47,-
P5N-EM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	69,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i SLI	D2	99,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	159,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-
P5GC-MX/GBL	µATX, S, V, G, sA	775 / 945GC-A2	D2	52,-
P5LD2-X/GBL	S, GL	775 / 945GC-A2	D2	57,-
P5B	S, GL, sA	775 / P965	D2	79,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	144,-
P5KPL-E	S, V, GL, sA	775 / G31	D2	77,-
P5E-VM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / G35	D2	129,-
P5K SE	S, GL	775 / P35	D2	89,-
P5K	S, GL, F	775 / P35	D2	104,-
P5KR	S, GL, F	775 / P35	D2	109,-
P5K PRO	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	109,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	139,-
P5E	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	194,-
P5E WS Prof.	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	244,-
P5E3 Deluxe	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	209,-
Maximus Extreme	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	274,-
P5E3 Deluxe	S, GL, WL, F, sA	775 / X38	D3	254,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
ALiveDual-eSATA2	S, GL, sA	AM2 / nF3-250	D2	64,-
ALiveNF7G	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	52,-
939N68PV	µATX, S, V, GL, sA	939 / nF630a	D	64,-
4CoreDual-SATA2 R2.0	S, L, sA	775 / PT880U	D2	54,-
ConRoe1333-D667	µATX, S, V, L	775 / 945GC	D2	41,-
4Core1333-Viiv	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	87,-
4Core1600P35-WiFi+	S, WL, F, sA	775 / P35	D3	104,-
4Core1600P35-WiFi	S, WL, sA	775 / P35	D3	94,-
4Core1600Twins-P35	S, GL	775 / P35	D3	79,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

4 GB DDR2-RAM

OCZ DIMM DDR2-800 Kit

- **Reaper HPC • OCZ2RPR800C44GK**
- **2x 2.048 MB DIMM DDR2-800 (PC2-6400)**
- **Timing:** CAS Latency (CL) 4
  RAS-to-CAS-Delay (tRCD) 4
  RAS-Precharge-Time (tRP) 4
  Row-Active-Time (tRAS) 15



122,-

OCZ Technology

INTEL®

Pentium® E (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E2160	Conroe-L	1,8	2x 512		59,-
E2180	Conroe-L	2,0	2x 512	64,-	69,-
E2200	Conroe-L	2,2	2x 512		84,-

Core® 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4500	Allendale	2,2	2x 1.024	99,-	109,-
E4600	Allendale	2,4	2x 1.024	119,-	124,-
E4700	Allendale	2,6	2x 1.024	124,-	
E6750	Conroe	2,66	2x 2.048	164,-	174,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2.048	234,-	244,-

Core® 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096	229,-	239,-
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		499,-
QX9650	Yorkfield	3,0	2x 6.144		859,-

AMD

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
BE-2350	Brisbane EE	2,1	2x 512	64,-	
BE-2400	Brisbane EE	2,3	2x 512	74,-	89,-
5000+	Brisbane DO	2,6	2x 512		89,-
6000+ EE	Windsor	3,0	2x 1.024	129,-	
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	124,-	139,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	25,-	21,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5		24,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	44,-	39,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	31,-	25,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	34,-	27,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	52,-	49,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	56,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	50,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	52,-	
DDR2 XTC Titanium	4,0 GB	800 / 4-4-4	112,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5		21,-
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	52,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	44,-	46,-
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	92,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6200LE TC TD	PCIe	64-DD / 6200LE TC	22,90
EN6200TC	PCIe	64-DD / 6200TC	34,-
EN8400GS/HTP	PCIe	256-D2 / 8400GS	44,-
EN8500GT Sil. Magic/HTP	PCIe	512-D2 / 8500GT	69,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	99,-
EN8600GT Magic/HTP	PCIe	512-D2 / 8600GT	99,-
EN8800GT/G/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GT	249,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GTS	299,-
EN8800ULTRA/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800Ultra	499,-
N7600GS Silent/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS	79,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8600GTS-TDH	PCIe	256-G3 / 8600GTS	119,-
PX8800GT-512M	PCIe	512-G3 / 8800GT	209,-
PX8800GTS	PCIe	512-G3 / 8800GTS	299,-
PX8800GTX-TDH	PCIe	768-G3 / 8800GTX	329,-

Sockel 775 Prozessor

INTEL® Core™ 2 Extreme QX9650

- **Yorkfield-Kern**
- **4x 3.000 MHz Kerntakt**
- **2x 6.144 KB Level 2 Cache**
- **1.333 MHz Bustakt (Quadpumped)**
- **boxed inkl. Kühler**




859,-

MSI		MB / Chip	€
NX8600GT-TD EZ/D2	PCIe	512-D2 / 8600GT	89,-
NX8600GT-T2D EZ/D3	PCIe	256-G3 / 8600GT	99,-
NX8800GT-T2D Zilent	PCIe	512-G3 / 8800GT	249,-
NX8800GTS-T2D E-OC	PCIe	512-G3 / 8800GTS	309,-
NX6200AX-TDLF	AGP	128-DD / 6200AX	29,-
NX7600GS-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GS	89,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
GF8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	99,-
GF8600GT Super+	PCIe	1024-D2 / 8600GT	99,-
GF8600GTS Super HDMI	PCIe	512-G3 / 8600GTS	129,-
GF8800GT Super+	PCIe	1024-G3 / 8800GT	259,-

XFX		MB / Chip	€
8600GT XXX	PCIe	256-G3 / 8600GT	99,-

ATI-Chipsatz

POWERCOLOR		MB / Chip	€
HD3850 ZeroTherm	PCIe	512-G3 / HD3850	179,-
HD3870 ZeroTherm	PCIe	512-G4 / HD3870	209,-
HD3870 X2	PCIe	1024-D3 / HD3870	389,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	55,-
HD2600PRO	AGP	512-D2 / HD2600PRO	77,-

MSI		MB / Chip	€
RX2600XT-T2DEZ	PCIe	256-G3 / HD2600XT	89,-
RX3850-T2D512E	PCIe	512-G3 / HD3850	169,-
RX3870-T2D E-OC	PCIe	512-G4 / HD3870	209,-
RX2600PRO-T2D Z/D2	AGP	512-D2 / HD2600PRO	88,-

HIS		MB / Chip	€
HD2600XT	PCIe	512-G3 / HD2600XT	99,-
HD3850	PCIe	256-G3 / HD3850	149,-
HD3850 IceQ 3 Turbo	PCIe	512-G3 / HD3850	179,-
HD3870	PCIe	512-G4 / HD3870	219,-
HD3870 IceQ 3 Turbo	PCIe	512-G4 / HD3870	239,-
HD3870 X2	PCIe	1024-D3 / HD3870	399,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
RX1650PRO	PCIe	512-D2 / X1650PRO	54,-
HD2600XT Ultimate	PCIe	256-G3 / HD2600XT	89,-
HD3870 Single Slot	PCIe	512-G4 / HD3870	199,-
HD3870	PCIe	512-G4 / HD3870	219,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
HD2600PRO Super	PCIe	512-D2 / HD2600PRO	59,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD2500BEVE	U-100	250	12 / 8 / 5.400	109,-
WD3200AAKB	U-100	320	9 / 16 / 7.200	71,-
WD5000AAJB	U-100	500	9 / 8 / 7.200	94,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	99,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820A	U-100	250	11 / 8 / 7.200	64,-
ST3320620A	U-100	320	11 / 16 / 7.200	76,-
ST3500630A	U-100	500	11 / 16 / 7.200	99,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDP725050	U-133	500	8 / 8 / 7.200	109,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721075	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	154,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	254,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD161HJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	44,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	64,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	84,-
HD753LJ	SATA2	750	9 / 32 / 7.200	129,-
HD103UJ	SATA2	1.000	9 / 32 / 7.200	239,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250410AS	SATA2	250	11 / 16 / 7.200	54,-
ST3500320AS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	104,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	249,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	149,-
WD1600YS	SATA2	160	9 / 16 / 7.200	54,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	67,-
WD4000AAJS	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	74,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	89,-
WD5000AACS	SATA2	500	9 / 16 / 5.400	109,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	149,-
WD10EACS	SATA2	1.000	9 / 16 / 5.400	209,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BL	18x / 8x	33,90	
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x	34,40	36,40
ASUS DRW-2014L1	20x / 8x	39,-	
LG GSA-H55	20x / 10x	37,-	39,90
LITEON LH-20A3H*	20x / 8x	34,90	
SAMSUNG SH-S202N*	20x / 12x	34,-	37,90
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x		64,-

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E60N	20x / 10x		59,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		119,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BLT	18x / 8x		36,90
ASUS DRW-2014L1T*	20x / 8x		38,90
LG GH-20NSRBB	20x / 10x	35,90	39,-
LITEON LH-20A1S	20x / 8x	32,-	
PLEXTOR PX-810SA*	18x / 10x		69,-
OPTIARC AD-7203S*	20x / 12x	35,90	
SAMSUNG SH-S203D	20x / 16x	30,90	

Blu-ray

S-ATA	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	279,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



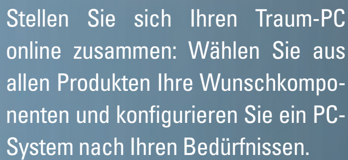
Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







IM INTERNET 15.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB v1.1	125	USB2.0-Stick	29,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	104,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	144,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7270	300	Rout./Mod./VoIP	199,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G v2	54	PCI	19,90
WL-167G	54	USB2.0-Stick	18,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DI-524	54	Router	42,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	69,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WUSB54GC	54	USB2.0	24,-
WAP54G	54	Access Point	54,-
WRT54G-D2	54	Router	46,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG511	54	PC-Card	26,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	34,-
WG602	54	Access Point	52,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	74,-
WPN824 RangeMax	108	Router	59,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	47,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	159,-
FRITZ!Box 2170	DSL	RJ-45	84,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	9,90

D-LINK	Art	Typ	€
DSL-380T	DSL	RJ-45	33,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
X-Plorer	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	69,-
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
X-Cruiser	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	79,-
X-Cruiser	Stahl, blau	Midi	2	6 / 4	79,-

ASUS	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
TA-210	Stahl, bl/si	Midi	1	6 / 4	39,-
TA-662	Stahl, si	Midi	1	5 / 4	29,-
TA-881	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 4	24,-
TA-863	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	27,-
TA-861	Stahl, bl/si	Midi	1	7 / 4	24,-

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	52,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	69,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	139,-
COSMOS 1000	Stahl, si	Big	4	7 / 5	179,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	189,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
PC-A59B	Alu, bl	Midi	2	4 / 4	89,-
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	134,-
PC-B25B	Alu, bl	Midi	3	6 / 3	199,-

SILVERSTONE	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
LC17	Alu, bl	HTPC	2	6 / 2	94,-
SG01-Evolution	Alu, bl	HTPC	2	2 / 2	114,-
GD01MX	Stahl, si	HTPC	2	7 / 2	179,-
TJ05T	Stahl, bl	Big	2	10 / 4	134,-

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
HD 160	Alu, si	HTPC	2	5 / 1	259,-
HD 135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-
HD160XT Plus	Stahl, bl	HTPC	1	7 / 4	349,-
Enclosure	Stahl, bl	HTPC	1	7 / 4	559,-

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
REBEL9 Value.	Stahl, bl	Midi	2	5 / 9	44,90
REBEL9 Economy	Stahl, bl	Midi	--	5 / 9	34,90
AVENGER Economy	Stahl, bl	Midi	--	7 / 4	31,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX Infiniti	720 W	ATX2	189,-
OCZ StealthXStream	500 W	ATX2	59,-
OCZ GameXStream	600 W	ATX2	94,-
SEASONIC S12II-330HB	330 W	ATX2	54,-
SEASONIC M12-500	500 W	ATX2	119,-
SEASONIC X-900	900 W	ATX2	249,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	79,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	79,-

1 TB S-ATA II Festplatte

WESTERN DIGITAL Caviar GP

- WD1000FYPS
- 1.000 GB Kapazität
- 5.400 Umdrehungen/Min.
- 16 MB Cache
- 8,9 ms Zugriffszeit
- S-ATA II



174,- WD Western Digital®

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Ruby J701	Athlon64 X2 4400+	1.024 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	429,-
Diamond K701 VHP	Athlon64 X2 6000+	2.048 MB	320 GB	DVD±RW DL	512 MB NVIDIA GeForce 8800 GT	799,-
Spider X1 B801 VHP	Phenom X4 9600	4.096 MB	500 GB	BD-R/RE	512 MB ATI Radeon HD3870	1.129,-

COMMODORE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Gaming Launch PC	Core 2 Quad Q6600	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.249,-

Notebooks

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
M60-Aura T5450 Chartiz	Core 2 Duo T5450 (1,66 GHz)	17,0	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	999,-
Q45-Aura-T7250 Dalia	Core 2 Duo T7250 (2,0 GHz)	12,1	1.024 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	999,-
Q45-Aura-T7250 Devesh	Core 2 Duo T7250 (2,0 GHz)	12,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
R60-Aura T2330 Diazz	Dual Core T2330 (1,6 GHz)	15,4	2.048 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	599,-
R60-Aura T5250 Danica	Core 2 Duo T5250 (1,5 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	699,-
R60-Aura T5450 Darlis	Dual Core T5450 (1,6 GHz)	15,4	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	699,-
R60-Aura T7250 Divial	Core 2 Duo T7250 (2,0 GHz)	15,4	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	799,-
R70-Aura-T5250 Daryus	Core 2 Duo T5250 (1,5 GHz)	15,4	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	799,-

TFT-MONITORE

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
VW192S	bl	5	19,0	Sound	179,-
VW198S	bl	5	19,0	Sound	189,-
PW191S	bl	5	19,0	Sound	229,-
VW192C	bl	5	19,0	DVI-D/Sound	224,-
VW195U	bl	2	19,0	DVI-D (HDCP), Sound	224,-
LS201	bl	5	20,0	DVI-D	314,-
MW221U	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)/Sound	284,-
VW222S	bl	2	22,0	Sound	249,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
920BM	bl	2	19,0	DVI-D/Sound	229,-
206BW	bl	2	20,0	DVI-D (HDCP)	229,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	269,-
2232BW	bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	289,-

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1930S2	si	5	19,0	DVI-D/Sound	184,-
o.display 1.1_19"	wi	5	19,0	Sound	189,-
o.display 2.1_22"	wi	5	22,0	DVI-D (HDCP)/Sound	234,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
G900	si	5	19,0	DVI-D	189,-
FP93GX+	si	2	19,0	DVI-D	229,-
FP222WH	si	5	22,0	HDMI/DVI-D	279,-
G2400W	bl	5	24,0	HDMI/DVI-D	399,-

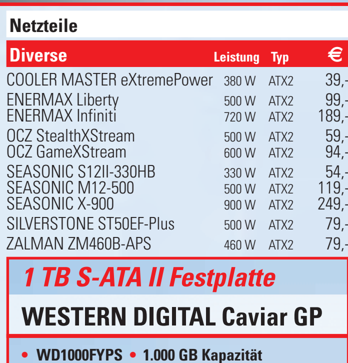
EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S2401WH	gr o. bl	5	24,0	DVI-D/Sound/USB	669,-
SX2461WH	gr o. bl	16	24,0	2xDVI-I/USB	1.099,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1902S-B1	bl o.si	2	19,0	DVI-D/Sound	209,-
E2003WS-B1	si	2	20,1	DVI-D/Sound	199,-

Blu-ray Brenner

LG GGW-H20LRB

- Schreiben: 6x BD-R, 2x BD-RE, 16x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 4x DVD±R DL, 5x DVD-RAM, 40x CD-R, 24x CD-RW
- Lesen: 6x Blu-ray, 3x HD DVD, 16x DVD, 5x DVD-RAM, 40x CD
- liest auch HD DVDs
- S-ATA
- Schwarz
- Retail



299,- LG

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau

EINGABE & GAMING

Tastaturen

MICROSOFT	Anschluss	€
Comfort Curve Keyboard 2000	USB	19,-
Wireless Optical Desktop 700	USB	32,-
Reclusa Gaming Keyboard	USB	46,-

LOGITECH	Anschluss	€
G11 Keyboard	USB	49,-
G15 Keyboard refresh	USB	74,-

Diverse	Anschluss	€
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	124,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB	44,-
G5 Laser Mouse Refresh	USB	59,-
G9 Laser Mouse	USB	79,-

RAZER	Anschluss	€
Diamondback 3G	USB	49,-
DeathAdder	USB	59,-
Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
Lachesis	USB	79,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Habu Gaming Mouse	USB	52,-
SideWinder Gaming Mouse	USB	59,-

Diverse	Anschluss	€
SAITEK Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-
STEELSERIES Ikari Optical	USB	44,-
STEELSERIES Ikari Laser	USB	67,-

Gamepads

Diverse	Typ	€
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	36,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight System	Joystick	169,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio I/O OEM	PCIe x1	36,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio OEM	PCI	32,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty	PCI	122,-
CREATIVE X-Fi Platinum Fatal1ty Cham.	PCI	169,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	34,-

Headsets	Anschluss	€
STEELSERIES Siberia Full-size	Klinke	59,-
STEELSERIES Siberia Full-size	USB	84,-
STEELSERIES Siberia Neckband	Klinke	74,-
STEELSERIES 5H v2	Klinke	74,-
STEELSERIES 5H v2 USB	USB	89,-
ZALMAN HS ZM-RS6F	USB	49,-

GAMES

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	25,90
Die Sims 2 - Haustiere Addon	24,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
Flight Simulator X	36,-
Flight Simulator X Professional Edition	44,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed pro Street	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90

Strategie	€
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	46,90
Supreme Commander	42,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Action	€
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 - Northern Strike Pack Addon	8,90
Blazing Angels Squadron of WWII	37,90

Rollenspiel & Adventure	€
Dark Age of Camelot - Labyrinth of the Minotaur Addon	16,90
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	30,-
Sam & Max Season One	27,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
World of Warcraft	10,90
World of Warcraft - PrePaid Gametime Card (60 Tage)	26,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	16,90

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.







ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES

Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

HARDWARE

NEWS | MARKTÜBERSICHT | TUNING-TIPPS | EINKAUFSFÜHRER

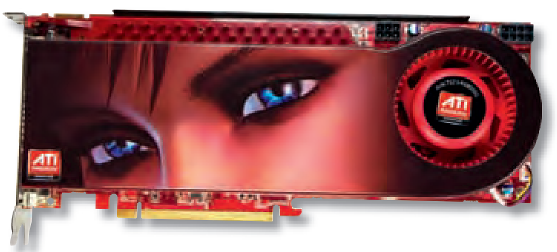
RADEON HD3870

AMD: KARTE MIT ZWEI GRAFIKCHIPS

AMD kombiniert zwei HD3870-Chips mit jeweils 512 MB auf einer Karte. Beide GPUs takten mit 825 MHz. Bei gewöhnlichen HD3870-Karten (ein Grafikchip) sind es 777 MHz. Der Speicher arbeitet bei der Doppelchip-Variante hingegen etwas langsamer: 900 statt 1.125 MHz. Trotzdem ist sie etwa bei **Crysis** schneller als zwei gewöhnliche HD3870-Karten im Crossfire-Modus. Bei anderen Spielen wie **Call of Duty 4** oder **Bioshock** liegen hingegen zwei HD3870-Modelle mit je einer GPU vorne. Auch Nvidias Geforce 8800 Ultra ist hier schneller.

Dafür kostet die HD3870 X2 nur 400 Euro – rund 100 Euro weniger als Nvidias Ultra-Variante. Der riesige Kühler ist unter Windows mit 0,7 Sone angenehm leise. Beim Spielen sind es bis zu 2,1 Sone. Mit einem kommenden Treiber sollen Sie sogar zwei X2-Karten gleichzeitig nutzen können. Vielleicht bringt eine neue Treiberversion auch etwas mehr Leistung.

Info: www.nvidia.de



GEFORCE 8800 GS

NEUES MITTELKLASSE-MODELL VON NVIDIA

150 Euro kostet die Geforce 8800 GS. Damit ist sie rund 70 Euro günstiger als unser aktueller Preis-Leistungs-Tipp Geforce 8800 GT. Bei **Crysis** ist sie zwar schneller als die ältere Geforce 8800 GTS mit 320 MB oder AMDs Radeon HD3850, dafür liegt sie rund 55 Prozent hinter der 8800 GT (DX9, Einstellung „Hoch"). Genau wie die GT-Variante nutzt die neue Karte den aktuellen Grafikchip G92. Bei der 8800 GS verfügt er aber nur über 96 anstelle von 112 Shader-Einheiten. Die Textureinheiten wurden von 56 auf 24 reduziert.

Die Taktraten liegen bei 550/1.350/800 MHz (Chip, Shader, Speicher) statt 600/1.512/900 MHz. Leider ist der verwendete Kühler relativ laut. Manche Hersteller (etwa Asus) verwenden daher einen anderen, deutlich leiseren Lüfter. Zudem verfügt die 8800 GS nur über 384 MB Speicher. Unser Tipp bleibt daher die Geforce 8800 GT für etwa 220 Euro.

Info: www.nvidia.de



INTEL PENRYN

SO SCHNELL SIND DIE NEUEN INTEL-CPUs

Seit Januar sind die neuen Dual- und Quadcore-Prozessoren von Intel mit dem Codenamen Penryn verfügbar. Anders als Intels bisherige Core-2-Modelle verfügen sie über sechs statt vier MB L2-Cache. Die Vierkern-Varianten haben zweimal sechs MB. Einzige Ausnahme ist der Core 2 Quad Q9300 mit halb so viel Zwischenspeicher.

Dank des größeren Cache ist etwa der neue E8400 bis zu neun Prozent schneller als der E6850. Beide arbeiten mit 3 GHz sowie 333 MHz FSB-Takt und unterscheiden sich somit nur bei der Cache-Ausstattung. Zudem bleiben die neuen E8XX-Modelle kälter und sind teilweise sogar günstiger.

Info: www.intel.de

Benchmarks CPUs

	Anno 1701	World in Conflict	Preis
Core 2 Extreme QX9770	36/31 Fps	67/36 Fps	1.200,-
Core 2 Quad Q9550	34/28 Fps	63/35 Fps	470,-
Core 2 Quad Q9450	32/27 Fps	62/31 Fps	280,-
Core 2 Quad Q9300	29/26 Fps	55/20 Fps	240,-
Core 2 Quad Q6600	27/23 Fps	49/22 Fps	220,-
Core 2 Duo E8500	37/32 Fps	61/24Fps	240,-
Core 2 Duo E8400	35/31 Fps	62/29 Fps	170,-
Core 2 Duo E6850	32/26 Fps	57/22 Fps	220,-
Core 2 Duo E8200	32/29 Fps	58/21 Fps	150,-
Core 2 Duo E6750	30/25 Fps	52/21 Fps	150,-

Settings: Geforce 8800 GTS 512 MiByte, 2.048 MiByte DDR2-800-RAM, Vista 32 Bit



Daniel Möllendorf

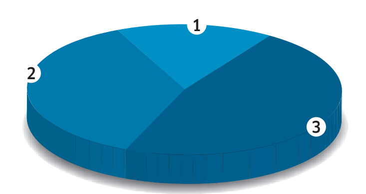
„Der Kollege ist schadenfroh."

Er hat sich zu Weihnachten mit einer PlayStation 3 samt Blu-ray-Laufwerk beschenkt. Ich habe mir hingegen im November einen HD-DVD-Player ins Wohnzimmer gestellt. Anfang Januar entschied sich Warner exklusiv für Blu-ray, andere Studios zogen panisch nach, Media Markt und Saturn lockten mit unmoralischen Angeboten – man nimmt meinen Player in Zahlung, wenn ich einen (hoffnungslos zu teuren) Blu-ray-Abspieler kaufe. Überhaupt: Warum kosten Player für Blu-ray-Scheiben 400 bis 700 Euro? Für 100 Euro bekomme ich den X2 3800+ samt Board und Speicher. Weitere 200 Euro kosten HDCP-Grafikkarte, Gehäuse und HDD. Für 200 Euro gibt es das LG-Laufwerk GGC-H20L – es liest HD-DVD- und Blu-ray-Discs. Nur 500 Euro kostet mein Wohnzimmer-PC für beide HD-Formate. Bis es wichtige Filme ausschließlich für Blu-ray gibt, wird der PC noch günstiger. So lange freue ich mich auf **Star Trek Classic** – exklusiv für HD-DVD.

UMFRAGE

Achten Sie auf den Stromverbrauch Ihres PCs?

1. Ist mir egal. **47%**
2. Ja, ich achte bereits beim Kauf darauf... **37%**
3. Ja, ich optimiere ihn manuell (Undervolting etc.) **16%**



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1.019]

TECHNIK-TICKER

ENERGIESPAR-MAINBOARD

Gigabyte hat mehrere Sockel-775-Platinen mit Stromsparfunktion veröffentlicht – man erkennt sie am „E" im Produktnamen. Wir haben das EP35-DS4 getestet. Tatsächlich sank der Verbrauch um drei bis fünf Watt, sobald wir per Tool die Technik Dynamic Energy Saver aktivierten. Der Energiesparmodus kostet aber ein wenig Leistung. Für anspruchsvolle Spiele sollte man ihn wieder abschalten. Das Platinendesign und das sehr gute BIOS sind identisch zum P35-DS4, allerdings verbraucht das EP35-DS4 weniger, hat eine bessere Kühlung und kostet nur zehn Euro mehr.

Info: www.gigabyte.de

GEFORCE 9800 GX2

Nach AMD will Nvidia eine neue Karte mit zwei Grafikchips bringen. Offizielle Infos gibt es noch nicht. Angeblich kommen G92-Chips zum Einsatz und man soll sogar zwei 9800-GX2-Karten kombinieren können. Wir erwarten konkrete Infos zur Cebit.

Info: www.nvidia.de

AMD: CPU FÜR ÜBERTAKTER

Bei der Vierkern-CPU Phenom 9600 Black Edition können Sie den Multiplikator beliebig anheben. Bei den übrigen Phenom-Modellen lässt er sich lediglich absenken. Das vereinfacht Übertaktungsversuche, denn Sie müssen nur noch den Multiplikator und die Prozessorspannung im BIOS anheben. In unserem Test konnten wir den Phenom 9600 Black Edition von 2,3 auf 2,7 GHz übertakten. Damit laufen Spiele rund acht Prozent schneller. Der 9600 Black Edition kostet rund 200 Euro und ist damit nur zehn Euro teurer als der gewöhnliche Phenom 9600 mit Multiplikator-Sperre.

Info: www.amd.com/de-de

Von: Lars Craemer

LCD-Monitore der 22-Zoll-Klasse sind mittlerweile schon ab 250 Euro zu haben. Wir sagen Ihnen, ob die Preisbrecher auch spieletauglich sind.



EMPFEHLENSWERT | Dank schneller Reaktionsgeschwindigkeiten eignen sich die neuen Flüssigkristallbildschirme uneingeschränkt für Spieler.

22-Zoll-Flachbildschirme im Test

Für Spieler ist bei der Suche nach einem neuen LCD-Bildschirm die Reaktionsgeschwindigkeit in der Regel das Maß aller Dinge. Diese sagt aus, wie schnell die Flüssigkristalle des Panels umschalten. Bei älteren, langsameren Modellen führte eine schlechte Schaltzeit zu Schlierenbildung auf dem Monitor. Dem sollte die Overdrive-Technologie entegegenwirken, allerdings führte diese bei schlechter Implementierung zu Ghosting-Effekten (siehe Kasten rechts) auf dem Bildschirm. Eine Entwarnung an dieser Stelle: Alle getesteten Monitore haben selbst in schnellen Spielen wie **Call of Duty 4** oder **Crysis** keine Probleme mit störenden Schlieren. Somit ist die Reaktionsgeschwindigkeit als Entscheidungskriterium nicht mehr so wichtig wie vor einigen Jahren und Punkte wie Ergonomie und Ausstattung treten mehr und mehr in den Vordergrund.

Auch die Ghosting-Problematik, bei der Monitore mit Overdrive-Technik Fehler bei den Kontrastberechnungen zeigten, scheint mit der neuen Monitorgeneration überwunden. Entweder besitzen die Displays gar kein Overdrive oder es wurde gut implementiert. Interessenten unseres Preis-Leistungs-Tipps von Viewsonic sollten in diesem Zusammenhang das vorhandene Overdrive nur auf der mittleren Einstellung betreiben. Hintergrund: Beim VX2240W hat der Hersteller eine zusätzliche Beschleunigungseinstellung hinzugefügt, die in der Praxis aber nicht zu empfehlen ist.

Bis auf Eizo besitzen alle Geräte im Test ein TN-Panel. Diese Technologie ist ideal für Spieler, da mit dieser relativ geringe Schaltzeiten ohne größeren technischen Aufwand und ohne hohe Anschaffungskosten möglich sind. Nachteile haben diese Panels allerdings bei der Farbtreue und den möglichen Blickwinkeln, sie sind daher nichts für Bildbearbeiter oder Hobbyfotografen.

Wichtig im Hinblick auf die Benotung der Geräte ist, dass wir uns die Modelle aus Spielersicht anschauen und Eigenschaften wie Farbtreue zwar mit einem Pluspunkt benoten, aber spielebezogene Leistungen wie geringe Schlierenbildung und schnelle Schaltzeiten der Panels deutlich stärker gewichten. Für den Gelegenheitsspieler im Büro oder zu Hause, der hauptsächlich mit dem Monitor arbeitet, empfehlen wir die hochwertigeren (und teureren) PVA- oder MVA-Geräte.

Alle Panels besitzen eine native Auflösung von 1.680x1.050 und benötigen daher viel VGA-Power. Wer **Crysis** in dieser Auflösung genießen will, sollte auf jeden Fall eine High-End-Grafikkarte besitzen. Aber auch den Besitzer eines schnellen Rechners bringen zusätzliche Qualitätseinstellungen wie Anti-Aliasing oder anisotrope Filterung Ihren Boliden schnell an seine Grenzen.

WAS IST?

- **HDMI**
  Neue Schnittstelle zur volldigitalen Datenübertragung, die kompatibel zu HDCP ist
- **TN**
  „Twisted Nematic", deutsch: nematische Drehzelle, eine einfache Flüssigkristall-Zelle
- **REAKTIONSZEIT**
  Diese „Maßeinheit" bezeichnet den kompletten Schaltvorgang eines TFT-Bildpixels von grau zu grau

FUJITSU-SIEMENS SCALEOVIEW Q22W-1

Mit diesem Monitor bietet Fujitsu-Siemens eine gehobene Ausstattung im TN-Segment. Das Modell besitzt eine native Auflösung von 1.680x1.050 Bildpunkten und verzichtet auf eine Graustufenbeschleunigung (Overdrive). Außer der Neigungswinkel-Einstellung bietet das Gerät leider keine weiteren Optionen zur Anpassung der Monitorposition. Neben einem D-Sub- und DVI- verfügt der Q22W-1 über Composite- und S-Video-Anschlüsse.

Weitere Pluspunkte bringen Lautsprecher, ein USB-Hub sowie eine integrierte Webcam. Diese ist allerdings fest im Rahmen installiert und kann nur über die Monitorposition nachjustiert werden. Der Helligkeitsbereich ist mit 87 bis 255 Candela noch gut. Gleiches gilt für den Stromverbrauch von 43 Watt (Windows) und 5 Watt (Stand-by). Trotz der gut erreichbaren Bedienelemente auf der Vorderseite ist die Bildschirmanzeige (OSD) nicht ganz so gut gelungen und lässt sich nicht intuitiv bedienen. Schnelle Shooter stellen das Gerät nicht vor Probleme und es sind keine Schlieren erkennbar. Für ca. 430 Euro erwerben Sie ein relativ teures TN-Gerät, welches aber mit guter Ausstattung Punkte sammelt. Wer auf eine gehobene Ausstattung verzichten kann, sollte zum Viewsonic-Modell greifen.

EIZO FLEXSCAN S2231W

Eizo stellt in diesem Test das einzige Panel mit PVA-Technik und es kostet deutlich mehr als die restlichen Produkte im Test. Dafür erhält man neben einer besseren Farbwiedergabe aber auch ein Display, das für Hobbyfotografen und Officeanwender mehr bietet als die günstige TN-Technik. Positiv: Das Eizo-Gerät ist voll spieletauglich und die im Panel integrierte Overdrive-Technik gibt sich keine Blöße – Spiele laufen ohne Schlieren oder Ghosting-Effekte. Die Stärken des Eizo liegen zudem in der Ergonomie: So lässt sich das Gerät neigen, drehen und in der Höhe verstellen.

Ein Sensor passt die Helligkeit des Displays dabei auf Wunsch den Raumgegebenheiten an. Der Helligkeitsbereich liegt bei sehr guten 34 bis 263 Candela. Auch die Helligkeitsabweichung vom Mittelpunkt ist mit durchschnittlichen elf Prozent noch gut. Die Farbbrillanz fällt sehr gut und deutlich besser aus als bei den TN-Konkurrenten. Trotz des etwas höheren Strombedarfs stellt der Eizo Flexscan S2231W eine gute Lösung für Anwender dar, die an diesem Bildschirm hauptsächlich arbeiten und ab und zu ein Spielchen wagen – wobei man in diesem Fall keine Abstriche im Vergleich zu den vertretenen TN-Geräten machen muss. Das einzige Problem ist hier der hohe Preis von ca. 545 Euro.

MAXDATA BELINEA O.DISPLAY 6_22 WIDE

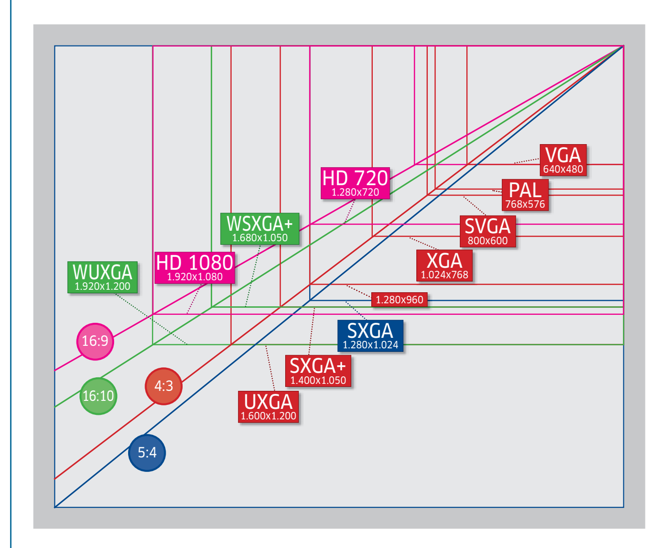
Auch Maxdata bietet mit dem Belinea-Monitor eine etwas gehobenere Ausstattung im TN-Segment, verzichtet aber im Vergleich zu Fujitsu-Siemens auf eine Webcam. Als Anschlüsse stehen neben D-Sub und HDMI (HDCP) auch Composite und S-Video bereit. Auf einen DVI-Anschluss verzichtet der Hersteller, dem Paket liegt aber ein HDMI-auf-DVI-Adapterkabel bei. Als weitere Extras bietet der Belinea nur noch integrierte Boxen. Die Bedienelemente befinden sich unter dem Panel und sind gut erreichbar. Allerdings ist das OSD etwas unübersichtlich strukturiert. Ein weiterer Minuspunkt ist die Interpolation. Fast alle Geräte bieten hier eine sehr gute Leistung und nur Maxdata hat bei den Standardauflösungen sichtbare Schwächen bei der Schärfe. Die Spieleleistung ist gut und bei **Call of Duty** 4 oder **Crysis** sind keine Schlieren sichtbar. Auch Ghosting-Effekte sind nicht vorhanden, da das Display keine Overdrive-Technik besitzt und diese auch nicht benötigt.

Positiv: Der Helligkeitsbereich lässt sich von 78 bis 298 Candela regeln. Der Stromverbrauch ist ebenfalls gut – im Windows-Betrieb benötigt das Gerät 40 und im Stand-by 7 Watt. Die Helligkeitsabweichung vom Mittelpunkt liegt mit zwölf Prozent im Rahmen. Der Preis von ca. 330 Euro ist durchaus akzeptabel. Besonders Anwender, die auf die erweiterten Anschlussmöglichkeiten Wert legen, finden mit dem Maxdata-Gerät ein gewinnbringendes Angebot.

ACER P221WD

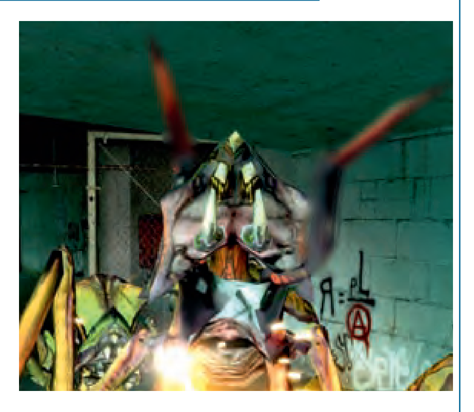
Der Acer ist dem Monitor von Viewsonic in den Leistungsdaten sehr ähnlich, kostet aber etwas weniger. Das TN-Panel ohne Overdrive mit einer nativen Auflösung von 1.680x1.050 Bildpunkten macht in Spielen eine gute Figur und Schlieren oder Ghosting sind kein Problem. Auch der Helligkeitsbereich von 64 bis 273 Candela ist sehr gut. Ebenfalls positiv ist die Helligkeitsverteilung – eine

AUFLÖSUNGSÜBERSICHT



Anhand der Fluchtlinien können Sie die verschiedenen Auflösungsformate (5:4, 4:3, 16:10, 16:9) direkt miteinander vergleichen.

SCHLIEREN, GHOSTING UND CO.



Wenn die Flüssigkristalle eines Monitors nicht schnell genug schalten, sind beispielsweise Schlieren bei Explosionsströmmern, die sich über den Bildschirm bewegen, erkennbar. Um diese Schlieren zu minimieren, entwickelten die Hersteller „Overdrive". Diese Technik „übertaktet" die Kristalle, damit sie schneller schalten. Die dazugehörige Elektronik erahnt dafür die kommenden Bewegungen. Bei vielen Monitoren arbeitet die Vorausberechnung eher schlecht und es sind Ghosting- und Corona-Effekte sichtbar. Wenn Sie beispielsweise einen dunklen Flaggenmast im blauen Himmel sehen und sich vor diesem nach rechts und links bewegen, zieht der Flaggenmast bei einem schlechten Monitor einen Schatten hinter sich her. Dies sind keine Schlieren, da die Kontrastfehler bei Deaktivierung des Overdrives (wenn in der Bildschirmanzeige möglich) verschwinden. Aktuelle Displays sind so schnell, dass sie auf Overdrive verzichten können.

PREISÜBERBLICK AKTUELLER 16:10-MONITORE

Gerät	Größe	Preis
Samsung Syncmaster 305T	30 Zoll	ca. 1.130 Euro
HP LP3065	30 Zoll	ca. 1.295 Euro
Dell 2707WFP	27 Zoll	ca. 930 Euro
Samsung Syncmaster 275T	27 Zoll	ca. 870 Euro
Benq FP241W	24 Zoll	ca. 645 Euro
Belinea o. display 4_24	24 Zoll	ca. 410 Euro
Samsung Syncmaster 245B	24 Zoll	ca. 395 Euro
Acer PG221	22 Zoll	ca. 450 Euro
Samsung Syncmaster 226BW	22 Zoll	ca. 255 Euro
HP W2207h	22 Zoll	ca. 255 Euro

Bei den derzeitigen Preisen lohnt es kaum noch, einen kleinen 20-Zoll-Monitor zu kaufen – bei großen Displays sollte man aber eine schnelle Grafikkarte besitzen.

Reaktionszeit (Praxistest)

Reaktionszeit in Millisekunden

- Der PG221 und 226BW haben die niedrigste Reaktionszeit.
- Trotz 32 Millisekunden ist der Eizo spieletauglich.
- Alle TN-Panels liegen in etwa auf gleichem Niveau.

Reaktionszeit in Millisekunden (TFT-Schlierentest)

BESSER ◀ ms — ▶ GERINGE SCHLIER. (bei 30)

Modell	ms	Preis
Asus PG221	27	450,-
Samsung Sync. 226BW	27	255,-
NEC Multi. LCD225WXM	28	305,-
Samsung Sync. 2232BW	28	270,-
Acer P221Wd	29	270,-
AOC 2216Va	29	255,-
Fujitsu-Siemens S. Q22W-1	29	430,-
Maxdata B. o.disp. 6_22" wide	29	330,-
Viewsonic VX2240W	29	280,-
Hyundai U220W	30	300,-
Eizo Flexscan S2231W	32	545,-

Settings: Maximale Helligkeit, Aufwärmzeit zwei Stunden, drei Testdurchläufe, Overdrive aktiviert

DISPLAYPORT



Kaum haben sich DVI und HDMI etabliert, steht in Form des Displayports auch schon der kompaktere Nachfolger für die verschlüsselte Übertragung von Audio- und Videodaten in den Startlöchern. Mehr Bandbreite und geringere Latenzen stellen die Weichen für eine höhere Anzeigequalität. Allerdings benötigen Sie neben einem kompatiblen Display auch eine Grafikkarte mit diesem Anschluss. Die Technik ist (mit Adaptern) abwärtskompatibel zu der etablierten DVI-Schnittstelle. Erste Monitore und Grafikkarten mit DP sind schon verfügbar.

Abweichung von durchschnittlich elf Prozent zum Mittelpunkt ist in dieser Klasse eine gute Leistung. Insgesamt machen die Leistungsdaten dieses Display für ca. 270 Euro zu einer guten Alternative für preisbewusste Spieler. Lediglich einige Abzüge in der B-Note, wie beispielsweise die schlecht positionierten Bedienelemente und das OSD, trüben den guten Gesamteindruck des Geräts.

SAMSUNG SYNCMASTER 2232B

Die Haptik des Samsung vermittelt einen nicht ganz so guten Eindruck wie bisher von diesem Hersteller gewohnt. Überall sind störende Plastikecken und das stark glänzende Gehäuse ist schon nach kurzer Zeit mit Fingerabdrücken übersät. Auch die Fußkonstruktion, bei der das Haltegelenk den Eindruck vermittelt, nie ganz in der vorgesehenen Position zu sein, enttäuscht etwas. In Sachen Leistung gibt sich das günstige Display entsprechend der Positionierung keine Blöße. Das verwendete TN-Panel ist ideal für Shooter-Spiele geeignet und weder Schlieren noch Ghosting-Effekte stören den Spielgenuss.

Nicht optimal ist der Helligkeitsbereich von 96 bis 274 Candela – der minimale Wert etwas zu hoch aus . Auch die Stromaufnahme von zehn Watt im Stand-by-Betrieb ist nur befriedigend. Darüber hinaus nervt das OSD und die Anordnung der Bedienelemente unter dem Panel. Diese werden von unten bedient und sind im Halbdunkeln kaum erkennbar. Obwohl sich das Display voll für Spieler eignet und technisch gleichauf mit anderen TN-Monitoren liegt, ist das Drumherum weniger gelungen. Der Pries von ca. 270 Euro geht dennoch in Ordnung.

AOC 2216VA

Wenn Sie einen möglichst günstigen 22-Zoll-LCD suchen, der als einzige Voraussetzung spieletauglich sein soll, und Sie bereit zu Kompromissen sind, dann greifen Sie bei AOC zu. Das Display mit TN-Technik besitzt eine native Auflösung von 1.680x1.050 Bildpunkten und selbst bei schnellen Shootern stellten wir keine Schlierenbildung fest. Darüber hinaus gibt sich das Gerät mit 35 Watt im Windows-Betrieb und sechs Watt im Stand-by-Betrieb überaus genügsam.

Nicht ganz so optimal, vor allem im Büroalltag, ist der Helligkeitsbereich von 96 bis 254 Candela, Spielern wird dieser Umstand aber relativ egal sein.

LCD-MONITORE

	PC Games Preis-Leistung 04/2008 2,11		PC Games Preis-Leistung 04/2008 2,17		
Produkt	**Multisync LCD225WXM**	**Scaleoview Q22W-1**	**VX2240W**	**Flexscan S2231W**	**Belinea o.display 6_22" wide**
Hersteller (Webseite)	NEC (www.necd.de)	Fujitsu-Siemens (www.fujitsu-siemens.de)	Viewsonic (www.viewsonic.de)	Eizo (www.eizo.de)	Maxdata (www.belinea.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 305,-/Gut	ca. € 430,-/Befriedigend	ca. € 280,-/Gut	ca. € 545,-/Befriedigend	ca. € 330,-/Gut
Anwendungsprofil	Office, Web, Spieler	Office, Web, Spieler	Office, Web, Spieler	Office, Web, Spieler	Office, Web, Spieler
Ausstattung (20%)	**1,98**	**1,64**	**2,13**	**1,71**	**2,04**
Panel/Anschlüsse	TN/D-Sub, DVI	TN/D-Sub, DVI (HDCP),HDMI (HDCP), Composite, S-Video	TN/D-Sub, DVI (HDCP)	PVA/D-Sub, DVI (HDCP)	TN/D-Sub, HDMI (HDCP), Composite, S-Video
Maximale Auflösung/Pixelabstand	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	5 ms/intern	5 ms/extern	2 ms/intern	8 ms/intern	5 ms/intern
Gewicht/Maße	8 kg/51x39x26 cm	5,5 kg/45x51x22 cm	5 kg/51x43x23 cm	11 kg/51x52x30 cm	7 kg/51x42x14 cm
Betrachtungswinkel horiz./vert.	160/160 Grad	178/178 Grad	170/160 Grad	178/178 Grad	170/160 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	340 Grad/25 Grad/50 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	344 Grad/90 Grad/170 mm	0 Grad/27 Grad/0 mm
TCO/Garantie	03/3 Jahre	-/3 Jahre	03/2 Jahre	03/5 Jahre	03/3 Jahre
Sonstiges	Lautsprecher	1,3-Megapixel-Webcam, USB-Hub, Lautsprecher, Mikro	-	USB-Hub, Pivot, Lautsprecher	Lautsprecher
Eigenschaften (20%)	**2,57**	**2,54**	**2,49**	**2,53**	**2,54**
Diagonale/Kontrastverhältnis	56 cm (22 Zoll)/1.000:1	56 cm (22 Zoll)/1.000:1	56 cm (22 Zoll)/1.000:1	56 cm (22 Zoll)/1.500:1	56 cm (22 Zoll)/1.000:1
Leistungsaufnahme/Stand-by**	42 Watt / 9,6 Watt	43 Watt / 4,8 Watt	39 Watt / 6,8 Watt	51 Watt / 5,5 Watt	40 Watt / 6,82 Watt
Leistung (60%)	**2,00**	**2,21**	**2,08**	**2,27**	**2,17**
Gemessene Reaktionszeit	28 Millisekunden	29 Millisekunden	29 Millisekunden	32 Millisekunden	29 Millisekunden
Overdrive (deaktivierbar)	Nein	Nein	Ja (Ja, dreistufig)	Ja (Nein)	Nein
Regelbereich Helligkeit	78 bis 300 cd/m²	87 bis 255 cd/m²	65 bis 273 cd/m²	34 bis 263 cd/m²	78 bis 298 cd/²
OSD/Interpolation*	2,0/1,5	2,0/1,5	1,5/1,5	2,0/1,5	2,0/2,5
Helligkeitsverteilung	2,0 (12 Prozent)	2,0 (15 Prozent)	2,0 (12 Prozent)	2,0 (11 Prozent)	2,0 (12 Prozent)
Bildschärfe/Farbbrillanz	1,0/1,5	1,0/2,0	1,0/2,0	1,0/1,0	1,0/2,0
Helligkeitsabweichung vom Monitormittelpunkt in Prozent (0-5, 6-10, 11-15, 16-100)	15% 10% 16%	22% 12% 18%	20% 18% 21%	14% 8% 13%	17% 13% 10%
	13% 0% 13%	14% 0% 18%	15% 0% 15%	15% 0% 11%	14% 0% 11%
	12% 10% 13%	17% 9% 12%	14% 12% 15%	13% 5% 11%	11% 11% 10%
FAZIT	Wertung: **2,11** + Helligkeitsbereich + Spieletauglich – Stand-by-Stromverbrauch	Wertung: **2,16** + Ausstattung + Helligkeitsbereich + Kein Overdrive	Wertung: **2,17** + Preis + Helligkeitsbereich – Ausstattung	Wertung: **2,21** + Farbbrillanz + Ausstattung/Blickwinkel – Preis	Wertung: **2,22** + Helligkeitsbereich + HDMI – Interpolation

* (1.024x768/1.280x1.024) ** Helligkeit auf 100 Prozent

Wenn dieses Gerät auch am hinteren Ende der Testtabelle steht, so bietet es dennoch die gleiche Spieleleistung wie die „Top"-Produkte und ist darüber hinaus mit ca. 255 Euro besonders günstig. Auf hervorstechende Leistungsmerkmale oder zusätzliche Ausstattungspunkte müssen Sie bei diesem Preis aber verzichten.

HYUNDAI U220W

Hyundai hat mit dem U220W einen gut ausgestatteten TFT in der TN-Klasse im Angebot. Vor allem die Pivot-Funktion (der Monitor kann um 90° gedreht werden) und die vielfältigen Einstellmöglichkeiten (Höhe, Neigung, Rotation) sind in dieser Preisklasse eher eine Seltenheit und hervorzuheben. Die integrierten Boxen sorgen für einen weiteren Pluspunkt. Auch die Spieleleistung befindet sich auf TN-Niveau – übermäßige Schlieren fielen uns bei aktuellen Shootern nicht auf. Ghosting ist aufgrund des nicht vorhandenen Overdrives kein Thema.

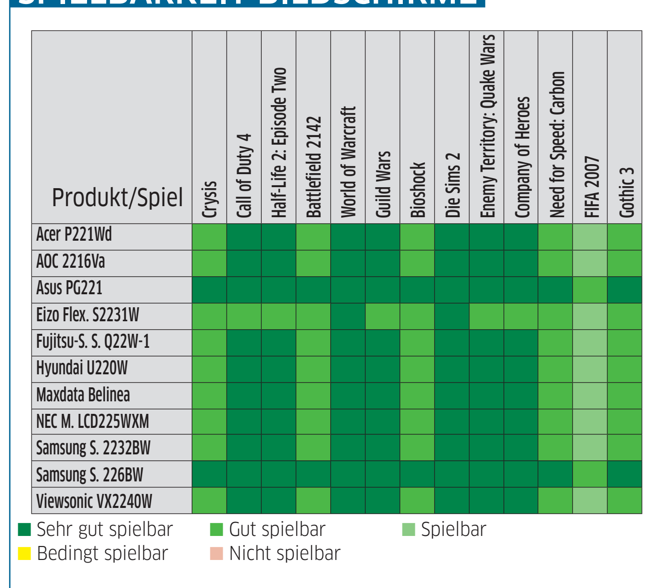
Punktabzüge gibt es für die viel zu hohe minimale Helligkeit von 170 Candela, der Maximalwert ist mit 254 wieder im Rahmen. Die ungünstige Position der OSD-Bedienelemente an der Seite des Displays verärgert uns auch. Diese lassen sich nicht intuitiv bedienen und häufige Einstellungen bei schlechter Beleuchtung nerven. Alles in allem zeigt Hyundai mit dem U220W, dass gute Spieleleistung und vernünftige Ausstattung sich gegenseitig nicht ausschließen, auch wenn der Preis sehr günstig ist. Auf der Ziellinie strauchelt der Hersteller aber mit negativen Details in Form der Minimalhelligkeit oder der OSD-Bedienelemente. Der Preis von ca. 300 Euro ist dennoch ein faires Angebot für Spieler, denen die hohe Helligkeit egal ist.

Zum besseren Vergleich erweitern wir die Testtabelle mit dem bereits früher getesteten Asus PG221 und Samsung Syncmaster 226BW. Beide Produkte bilden nach wie vor die Referenz bei den 22-Zoll-Flachbildschirmen. ❑

FAZIT: BILDSCHIRME

Nach wie vor sind die Geräte mit TN-Panels die beste Wahl für Spieler, allerdings müssen hier im Vergleich zu MVA- und PVA-Geräten deutliche Abstriche bei der Bildqualität gemacht werden. Alle getesteten Geräte sind darüber hinaus spieletauglich und haben mit den „Schlierenmonstern" von vor zwei Jahren wenig gemein.

SPIELBARKEIT BILDSCHIRME



Selbst mit dem vergleichsweise „langsameren" PVA-Gerät von Eizo lassen sich aktuelle Shooter und Actionspiele ohne erkennbare Schlieren spielen. Ein Problemkind ist immer noch das Spiel **FIFA 2007**, hier produziert fast jeder LCD, vor allem beim Ballflug, einige Schlieren.

KABELKUNDE



Links im Bild sehen Sie den altbekannten D-Sub-Stecker. Der bietet aufgrund der analogen Datenverarbeitung die im Vergleich schlechteste Qualität. In der Mitte ist der derzeitige Standard-DVI zu sehen. Rechts im Bild befindet sich der DVI-Nachfolger HDMI. Dieser Anschluss ist unter anderem für HDCP, den komplexen Kopierschutz für HD-Inhalte, vorgesehen.

P221Wd	Syncmaster 2232BW	2216Va	U220W	PG221 (Bereits getestet)	Syncmaster 226BW
Acer (www.acer.de)	Samsung (www.samsung.de)	AOC (www.aoc-europe.com)	Hyundai (www.hyundaiit.eu)	Asus (www.asus.de)	Samsung (www.samsung.de)
ca. € 270,-/Gut	ca. € 270,-/Gut	ca. € 255,-/Gut	ca. € 300,-/Gut	ca. € 450,-/Befriedigend	ca. € 255,-/Gut
Office, Web, Spieler	Office, Web, Spieler	Office, Web, Spieler	Web, Spieler	Office, Web, Spieler	Office, Web, Spieler
2,18	**1,93**	**1,96**	**1,93**	**1,77**	**1,97**
TN/D-Sub, DVI (HDCP)	TN/D-Sub, DVI (HDCP)	TN/D-Sub, DVI (HDCP)	TN/D-Sub, DVI (HDCP)	TN/D-Sub, DVI-D (HDCP), Video, S-Video, Composite	TN/D-Sub, DVI-D (HDCP)
1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm	1.680x1.050/0,282 mm
5 ms/intern	2 ms/intern	5 ms/intern	5 ms/intern	2 ms/intern	2 ms/intern
5,5 kg/52x40x18 cm	5 kg/52x42x21 cm	5 kg/50x40x21 cm	7,5 kg/52x41x24 cm	11 kg/51x40x23 cm	5 kg/51x42x22 cm
170/160 Grad	170/170 Grad	170/160 Grad	160/160 Grad	170/160 Grad	160/160 Grad
0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	25 Grad/0 Grad/0 mm	60 Grad/30 Grad/120 mm	120 Grad/25 Grad/0 mm	360 Grad/20 Grad/0 mm
-/2 Jahre	-/3 Jahre	03/3 Jahre	03/3 Jahre	03/3 Jahre	03/3 Jahre
-	-	Lautsprecher	Lautsprecher, Pivot	Lautsprecher, Subwoofer, USB-Hub, Webcam	-
2,54	**2,59**	**2,60**	**2,50**	**2,60**	**2,50**
56 cm (22 Zoll)/1.000:1	56 cm (22 Zoll)/1.000:1	56 cm (22 Zoll)/700:1	56 cm (22 Zoll)/1.000:1	56 cm (22 Zoll)/1000:1	56 cm (22 Zoll)/1000:1
40 Watt / 6,8 Watt	43 Watt / 10 Watt	35 Watt / 6 Watt	36 Watt / 6 Watt	54 Watt / 6 Watt	43 Watt/8 Watt
2,14	**2,21**	**2,22**	**2,47**	**1,81**	**1,81**
29 Millisekunden	28 Millisekunden	29 Millisekunden	30 Millisekunden	27 ms (max.)	27 ms (max.)
Nein	Ja (Ja)	Nein	Nein	Ja (Nein)	Ja (Ja)
64 bis 273 cd/m²	96 bis 274 cd/m²	96 bis 254 cd/m²	170 bis 269 cd/m²	70 bis 225 cd/m²	76 bis 276 cd/m²
2,0/1,5	2,5/2,0	2,0/1,5	2,5/1,5	1,5/1,5	2,0/1,5
2,0 (11 Prozent)	2,0 (12 Prozent)	2,0 (11 Prozent)	2,5 (14 Prozent)	2,0 (15 Prozent)	2,5
1,0/2,0	1,0/1,5	1,0/2,0	1,0/2,0	1,0/2,0	1,0/1,5
9% / 9% / 14%	15% / 9% / 13%	12% / 6% / 7%	20% / 12% / 15%	17% / 13% / 19%	21% / 16% / 21%
10% / 0% / 14%	16% / 0% / 15%	18% / 0% / 12%	17% / 0% / 12%	10% / 0% / 18%	15% / 0% / 12%
10% / 11% / 12%	13% / 5% / 11%	13% / 13% / 9%	16% / 12% / 11%	16% / 10% / 13%	19% / 13% / 18%
Wertung: **2,23**	Wertung: **2,23**	Wertung: **2,24**	Wertung: **2,37**	Wertung: **1,96**	Wertung: **1,98**
+ Preis + Helligkeitsbereich + Kein Overdrive	+ Preis + Helligkeitsbereich – Standfuß	+ Preis + Spieletauglich – OSD	+ Spieletauglich – OSD – Helligkeitsbereich	+ Helligkeitsbereich + Reaktionszeit – Stromaufnahme	+ Reaktionszeit + Helligkeitsbereich – Helligkeitsverteilung

* (1.024x768/1.280x1.024) ** Helligkeit auf 100 Prozent

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

NEC M. LCD225WXM



NEC bietet eine gute Verarbeitung und durch die Bank gute Leistungswerte. Leider wird auf HDCP verzichtet.

Das Design des NEC-LCDs ist schlicht, aber schick. Die Bedienelemente ruhen auf der Vorderseite unter dem Panel und sind gut zu erreichen. Selten in dieser Preisklasse: Der Monitor kann gedreht, geneigt und etwas in der Höhe verstellt werden. Als Anschlüsse bietet der NEC D-Sub und DVI, allerdings wird am DVI-Anschluss der HDCP-Kopierschutz nicht unterstützt. Neben zwei kleinen Boxen für den Office-Einsatz gibt es noch einen Kopfhöreranschluss auf der Rückseite.

In der Praxis kann der NEC Multisync LCD225WXM überzeugen. So sind auch bei schnellen Shootern keine Schlieren zu erkennen und dank des Verzichts auf Overdrive gibt es auch keinen Ghosting-Effekt. Umsteiger von der Röhrentechnik können hier also bedenkenlos zugreifen. Der Helligkeitsbereich von 78 bis 300 Candela ist für alle Einsatzgebiete, egal ob Office oder Spiele, bestens geeignet. Über das etwas umständlich zu bedienende OSD können Sie zudem auch das Seitenverhältnis manuell einstellen. Die Blickwinkelabhängigkeit des Monitors ist für TN-Verhältnisse noch gut. Wie gewohnt nimmt das Bild an Qualität ab, wenn man von unten oder oben auf den Bildschirm schaut. Ein weiteres Manko ist die relativ hohe Stromaufnahme von 10 Watt im Stand-by-Betrieb. Die Helligkeitsabweichung vom Mittelpunkt beträgt im Durchschnitt elf Prozent und fällt geringfügig besser aus als bei der Konkurrenz.

Fazit: NEC hat mit dem Multisync LCD225WXM ein faires Angebot für Spieler im Programm. Weder Schlieren noch Ghosting-Effekte stören das Vergnügen und die Verarbeitung sowie das Design sind spitze. Anwender, die kopiergeschütztes Material am PC betrachten wollen, sollten jedoch aufgrund der fehlenden HDCP-Unterstützung einen Bogen um den Monitor machen oder auf den Nachfolger warten. Der Preis von ca. 305 Euro ist gerechtfertigt. (lc)



BENUTZERFREUNDLICH | Hersteller NEC platziert die gut erreichbaren Bedienelemente für die Bildschirmanzeige unter dem Panel.

Preis: ca. € 305,- ■ Preis-Leistung: Gut ■ **Gesamtnote: 2,11**

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Viewsonic VX2240W



Wer auf Ausstattung verzichtet, kann schon für unter 300 Euro einen spieletauglichen LCD bekommen.

Anders als NEC beschleunigt Viewsonic den VX2240W auf Wunsch mit einem zweistufigen (über das OSD deaktivierbaren) Overdrive. Weitere Extras besitzt dieses Gerät allerdings nicht. Das Gerät verfügt über einen D-Sub- und einen DVI-Anschluss, der den HDCP-Kopierschutz unterstützt. Das Design ist schlicht, wirkt aber stellenweise etwas billig. Die OSD-Bedienelemente befinden sich ebenfalls unter dem Panel, sind allerdings etwas zu klein geraten. In unseren Spieletests haben wir (mit der mittleren Overdrive-Einstellung) in Shootern keine sichtbaren Schlieren oder Ghosting-Effekte erkennen können. Bei der höchsten Overdrive-Stufe übersteuert das Display allerdings und es sind Bildfehler sichtbar – diese Overdrive-Option sollten Sie daher nicht verwenden.

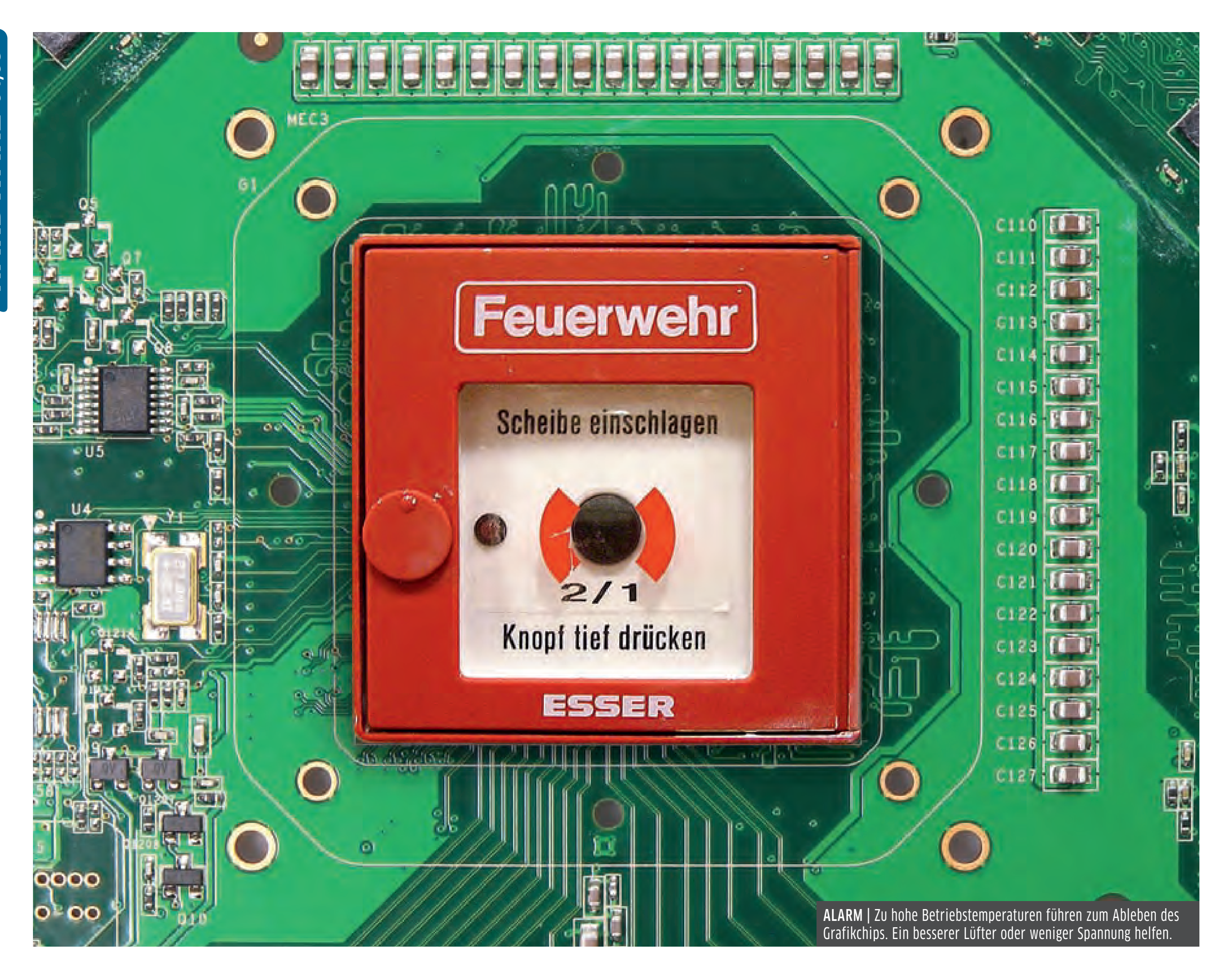
Der Helligkeitsbereich von 65 bis 273 Candela ist sehr gut. Egal ob im Schummerlicht oder im Büroalltag – der Viewsonic lässt sich auf die ideale Helligkeit einstellen. Bei maximal möglicher Einstellung liegt der Stromverbrauch des Viewsonic-LCDs bei guten 40 Watt, im Stand-by-Betrieb ist der Stromverbrauch mit rund 7 Watt geringfügig zu hoch. Leider kann das Display nur geneigt werden, weitere Anpassungen sind nicht möglich – für diese Preisklasse im TN-Segment durchaus üblich.

Fazit: Viewsonic bietet mit dem VX2240W einen günstigen, spieletauglichen Monitor. Bildbearbeiter und Hobbyfotografen sollten allerdings im teureren Marktsegment nach einem geeigneten Monitor Ausschau halten, da die TN-Technologie Limitierungen bei den Blickwinkeln und der Farbwiedergabe besitzt. Die Garantiedauer des Monitors von zwei Jahren kann übrigens durch einen Aufpreis verlängert werden und Viewsonic bietet zusätzlich eine erweiterte Garantie gegen Pixelfehler. Weitere Informationen finden Sie auf der Seite des Herstellers. (lc)



GRÖSSENPROBELME | Die Bedienelemente für die Bildschirmanzeige sind günstig unter dem Panel positioniert. Allerdings sind sie zu klein geraten.

Preis: ca. € 280,- ■ Preis-Leistung: Gut ■ **Gesamtnote: 2,17**



ALARM | Zu hohe Betriebstemperaturen führen zum Ableben des Grafikchips. Ein besserer Lüfter oder weniger Spannung helfen.

Tuning: Geforce 8800 GT und GTS

Von: Daniel Waadt

Ihre 8800-GT- oder -GTS-Karte hat die schlechte Angewohnheit, zu überhitzen? Was Sie dagegen tun können, verrät dieser Artikel.

Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen mehrere Möglichkeiten, wie sich bei einer Geforce 8800 GT oder 8800 GTS die Temperatur senken lässt. Egal ob per Software-Lüftersteuerung, per Undervolting oder durch den Tausch des Kühlers – jedes Verfahren hat seine Vor- und Nachteile. Außerdem verraten wir Ihnen, was bei Problemen mit Asrock-Mainboards und 8800-GT-Karten zu tun ist und wie Sie neue FSAA-Modi nutzen.

SOFTWARE-LÜFTERSTEUERUNG 8800 GT

Ein herkömmliches Drehpoti oder eine externe Lüftersteuerung sind bei aktuellen Geforce-8-Karten aufgrund neuer Stecker machtlos. Sie können aber die Lüfterdrehzahl per Software Ihren Bedürfnissen anpassen. Gerade bei 8800-GT-Karten ist dies auch notwendig, denn erst bei sehr hohen Temperaturen dreht der Lüfter voll auf. Starten Sie also den Rivatuner und klicken Sie im oberen Bereich auf den Pfeil rechts neben „Customize“. Nun klicken Sie das erste Symbol an und setzen im neuen Fenster einen Haken vor „Enable low-level fan control“. Wenn Sie nun neben dem Regler „Fixed“ einstellen, lässt sich die Lüfterdrehzahl manuell steuern. 40 Prozent reichen schon aus, damit die Temperatur von 84 auf 75 Grad Celsius sinkt. Der Lärmpegel steigt dabei kaum an.

SOFTWARE-LÜFTERSTEUERUNG 8800 GTS

Nachdem der Rivatuner die Geforce 8800 GTS/512 nicht unterstützt, müssen Sie als Besitzer eines solchen 3D-Beschleunigers auf N-Tune zurückgreifen, um den Lüfter per Software zu regeln. Klicken Sie in der Forceware im Bereich „Leistung“ auf „GPU-Einstellungen ändern“. Im unteren Bereich sehen Sie den Menüpunkt „GPU-Lüftersteuerung“. Stellen Sie hier die Option auf „Direkte Lüftersteuerung“ um. Mit dem Schieberegler justieren Sie nun die Lüfterstufe in Prozent. Die Standardeinstellung liegt bei 36 Prozent. Eine geringfügige Anhebung auf 50 Prozent macht den Lüfter kaum lauter und die Temperatur reduziert sich um 15 Grad Celsius. Einen entscheidenden Haken hat der Tuning-Vorgang über N-Tune jedoch: Nach jedem Rechnerstart müssen Sie die Einstellungen erneut vornehmen (die Profil-Funktion ist fehlerhaft).

Einen Trick gibt es dennoch: Wenn Sie den Rechner nicht herunterfahren, sondern den Ruhezustand nutzen, bleiben die Einstellungen erhalten. Prüfen Sie zunächst, ob bei Ihrem Rechner der Ruhezustand überhaupt aktiviert ist. Öffnen Sie dazu über „Start“ – „Einstellungen“ – „Systemsteuerung“ den Bereich „Energieoptio-

WAS IST?

BIOS
Basic-Input-Output-System, Schnittstelle zwischen Hardware und Software

SHADER/SKALAR-ALU
Arithmetic Logical Unit; berechnet innerhalb der GPU die anfallenden Arithmetik-Aufgaben (Shader)

UNDERVOLTING
Dabei wird die Spannung von bestimmten Bauteilen reduziert, was sich positiv auf die Abwärme auswirkt. Voltmods sind dagegen gefährlich und können Bauteile beschädigen.

ÜBERTAKTUNGSPOTENZIAL VON HERSTELLERKARTEN

Grafikkarte	Standardtakt	Übertaktet	Taktsteigerung
Geforce-8800-GT-Karten (Referenztakt: 600/1.512/900 MHz – Chiptakt/Shadertakt/RAM-Takt)			
Edel-Grafik. 8800 GT AC-S1 L-ED	679/1.620/950 MHz	720/1.728/1.063 MHz	+6%/+7%/+12%
Xpertvision 8800 GT Sonic	648/1.620/950 MHz	756/1.836/1.134 MHz	+17%/+13%/+19%
Leadtek Winfast PX8800 GT Extreme	679/1.674/999 MHz	720/1.782/1.058 MHz	+6%/+6%/+6%
MSI NX8800GT-T2D512E-OC	663/1.674/950 MHz	738/1.728/1.053 MHz	+11%/+3%/+11%
Gainward Bliss 8800 GT PCX	602/1.512/900 MHz	720/1.674/1.008 MHz	+20%/+11%/+12%
Asus EN8800GT	602/1.512/900 MHz	702/1.612/1.015 MHz	+17%/+7%/+13%
Geforce-8800-GTS-Karten (Referenztakt: 650/1.625/970 MHz – Chiptakt/Shadertakt/RAM-Takt)			
Point of View 8800 GTS Exo Edition	702/1.728/999 MHz	783/1.944/1.107 MHz	+12%/+13%/+11%
Gainward Bliss 8800GTS PCX	648/1.620/972 MHz	783/1.944/1.058 MHz	+21%/+20%/+9%
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	729/1.836/972 MHz	783/1.944/1.064 MHz	+7%/+6%/+9%
Asus EN8800 GTS	648/1.620/972 MHz	756/1.890/1.080 MHz	+17%/+17%/+11%
Zotac 8800 GTS	648/1.620/972 MHz	756/1.890/1.053 MHz	+17%/+17%/+8%

Alle Angaben sind bei Ihrer Grafikkarte eventuell abweichend und daher nur als Richtwerte zu verstehen.

nen". Stellen Sie nun sicher, dass im Reiter „Ruhezustand" vor „Ruhezustand aktivieren" ein Haken gesetzt ist. Legen Sie dazu am besten auf dem Desktop eine neue Verknüpfung an und geben Sie als Parameter „%windir%\system32\rundll32.exe powrprof.dll,SetSuspendState" an. Alternativ lässt sich über „Start" – „Computer ausschalten" der Ruhezustand aktivieren. Drücken Sie nämlich die „Shift"-Taste, verändert sich das Stand-by-Symbol und es erscheint „Ruhezustand".

WELCHER KÜHLER FÜR DIE GEFORCE 8800 GT?

Wie es aussieht, hat Nvidia die Hitzeentwicklung der Geforce 8800 GT im Spiele-PC stark unterschätzt. So messen wir im 3D-Betrieb bis zu 94 Grad Celsius. Ob das Gehäuse offen oder geschlossen ist, spielt in unserem Versuch keine Rolle. Ein neuer VGA-Kühler schafft hier Abhilfe. Allerdings sollten Sie sich darüber im Klaren sein, dass Sie bei einem Umbau Ihre Garantie aufs Spiel setzen. Um den Kühler zu demontieren, entfernen Sie zunächst alle schwarzen Schrauben auf der Platinenrückseite. Anschließend lässt sich der Kühler leicht und ohne viel Kraft von der Platine lösen. Ziehen Sie nun noch den Lüfterstecker mit einer Spitzzange ab und entfernen Sie die Rückstände der Wärmeleitpaste. Bereits der günstige Zalman-Kühler VF700-Alcu verbessert die Kühlleistung um 5 Grad Celsius und ist dabei mit 0,2 gegenüber 0,8 Sone deutlich leiser. Der brandneue GV1000 (Preis: 40 Euro) reduziert die Grafikchiptemperatur sogar um 32 Grad und ist mit 0,8 Sone genauso leise wie der Originalkühler.

BESSERE KÜHLUNG DANK UNDERVOLTING

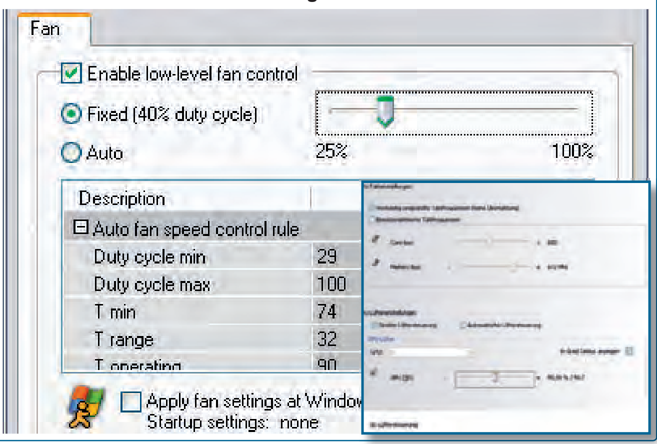
Grafikkartenhersteller betreiben ihre Produkte oft mit einer höheren Spannung als eigentlich nötig. Dadurch ist zwar eine sehr hohe Stabilität (auch nach dem Übertakten) gewährleistet, das führt aber gleichzeitig auch zu mehr Abwärme. Per BIOS-Modifikation senken Sie mit dem Nibitor-Tool (siehe „Arbeitsmaterial") die Spannung und erzielen dadurch eine bessere Kühlung. Bei unserem Testmuster ist die Grafikchiptemperatur im 2D-Modus von 61 auf 58 Grad und im 3D-Modus von 94 auf 89 Grad gesunken. Starten Sie zunächst das Nibitor-Tool und klicken Sie unter „Tools" – „Read BIOS" auf die Option „Select Device". Das nächste Fenster bestätigen Sie mit „OK". Nun klicken Sie sich wieder zur Option „Read BIOS" durch, wählen aber „Read into Nibitor" aus. Im Hauptfenster wechseln Sie jetzt zur Registerkarte „Voltages" und stellen bei „Extra" die Spannung von 1,05 Volt auf 0,95 Volt um. Über „File" – „Save BIOS" speichern Sie das modifizierte BIOS auf einer bootfähigen Startdiskette unter dem Namen „voltmod.rom" ab. Auf diese Diskette kopieren Sie noch das Programm Nvflash. Starten Sie dann Ihren Rechner von der Startdiskette und sichern Sie das alte BIOS mit dem Parameter „nvflash.exe -b biosalt.rom". Den eigentlichen Flash-Vorgang starten Sie mit dem Parameter „nvflash.exe voltmod.rom -4 -5 -6". Achtung: Sie sollten zusätzlich eine ältere PCI-Grafikkarte parat haben, falls der Flash-Vorgang scheitert.

PROBLEME MIT ASROCK-BOARDS UMGEHEN

Mit Asrock-Hauptplatinen wie dem 4-Core-Dual-SATA-Board läuft eine Geforce 8800 GT normalerweise nicht, da diese Platinen keine PCI-Express-2.0-Karten unterstützen. Per BIOS-Flash lässt sich eine 8800 GT glücklicherweise vom PCI-E-2.0-Modus in den 1.0-Modus

SOFTWARE-LÜFTERSTEUERUNG

Die Geforce 8800 GT wird bereits vom Rivatuner erkannt und erlaubt es Ihnen so, die Lüftergeschwindigkeit einzustellen. Bei GTS-Karten müssen Sie vorerst noch auf N-Tune zurückgreifen.



Lautheit

- Beim VF700-Alcu haben wir für die Messung den 5-Volt-Adapter verwendet, während wir beim VF900-Cu bzw. GV1000 die Lüftersteuerung auf Minimum gestellt haben.

3D Mark 03 (Nature-Test, 5 Durchgänge) – BESSER ◄

	dB(A)	Sone	Preis
8800 GT + Zalman VF900-Cu	19	0,2	30,-
8800 GT + Zalman VF700-Alcu	19	0,2	20,-
8800 GT + Zalman GV1000	27	0,8	45,-
8800 GT Standardkühler	29	0,8	0,-

Settings: 1 Meter Entfernung zum Lüfter

Temperatur

- Der GV1000 bietet die beste Kühlleistung, ist aber gegenüber dem VF900-Cu (0,2 Sone) mit 0,8 Sone etwas lauter.
- Der Standardkühler erreicht bereits nach kurzer Zeit 94 °C.

3D Mark 03 (Nature-Test, 5 Loops) – BESSER ◄ | C° (Unbedenklich / Stabil ab 60 / Zu heiß ab 90)

	3D-Betrieb	2D-Betrieb	Preis
8800 GT + Zalman GV1000	62	48	45,-
8800 GT + Zalman VF900-Cu	68	49	30,-
8800 GT + Zalman VF700-Alcu	89	57	20,-
8800 GT Standardkühler	94	71	0,-

Settings: Geschlossenes Gehäuse ohne Gehäuselüfter

ZALMAN GV1000 MONTIEREN



▲ **SPEICHERKÜHLER** | Bevor Sie den Kühler aufsetzen, befestigen Sie zunächst die mitgelieferten acht RAM-Kühler. Anschließend setzen Sie etwas Wärmeleitpaste auf die Chipmitte. Durch den Anpressdruck verteilt sich diese von selbst.

▶ **SCHRAUBENPOSITION** | Für eine Geforce 8800 GT müssen Sie die Befestigungsschrauben an der vorletzten Bohrung des Kühlers verschrauben.



◀ **LÜFTER FIXIEREN** | Bringen Sie die Isolierplättchen an und verwenden Sie die großen Schrauben, um den Kühler zu befestigen. Schließen Sie den Lüfter an das Drehpoti von Zalman an.



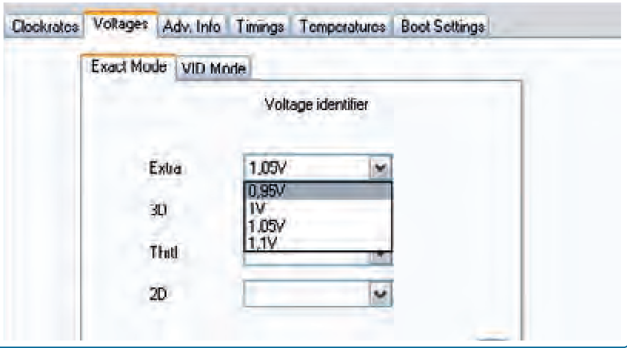
LÜFTERSTEUERUNG PER SOFTWARE

Bereits eine kleine Anhebung der Lüfterdrehzahl führt zu einer deutlich besseren Kühlung bei Volllast, ohne dass der Lärmpegel dramatisch steigt.

Grafikkarte	Temperatur	Lautstärke
Geforce 8800 GT (600/900 MHz)		
Automatische Lüftersteuerung	94 °C	0,8 Sone/29 dB(A)
Fanspeed: 40 Prozent	85 °C	1,2 Sone/32 dB(A)
Fanspeed: 50 Prozent	79 °C	2,3 Sone/39 dB(A)
Fanspeed: 80 Prozent	75 °C	5,4 Sone/49 dB(A)
Fanspeed: 100 Prozent	74 °C	6,8 Sone/54 dB(A)
Geforce 8800 GTS (650/970 MHz)		
Automatische Lüftersteuerung	79 °C	0,5 Sone/25 dB(A)
Fanspeed: 40 Prozent	76 °C	0,9 Sone/29 dB(A)
Fanspeed: 50 Prozent	64 °C	1,5 Sone/34 dB(A)
Fanspeed: 80 Prozent	58 °C	5,4 Sone/49 dB(A)
Fanspeed: 100 Prozent	57 °C	7,7 Sone/54 dB(A)

UNDERVOLTING PER NIBITOR

Eine Absenkung der Spannung reduziert die Wärmeentwicklung im 3D-Betrieb immerhin um 5 Grad Celsius. Von Übertaktungsversuchen sollten Sie bei einer niedrigeren Spannung aber absehen.



versetzen. Das größte Problem ist aber das entsprechende BIOS, da Sie mit Hilfsprogrammen wie dem Nibitor die PCI-Express-Version nicht ändern können. Fragen Sie also vor dem Kauf einer 8800 GT beim Grafikkartenhersteller nach, ob dieser Ihnen ein passendes BIOS zur Verfügung stellt. Der eigentliche Flash-Vorgang funktioniert genauso wie im oberen Undervolting-Tipp beschrieben.

8800 GT ÜBRTAKTEN

In der Tabelle auf der vorherigen Seite sehen Sie bereits, wie hoch das Übertaktungspotenzial bei den von uns getesteten 8800-GT/GTS-Karten auf Basis des G92-Chips ausfällt. Im Falle der 8800 GT mit Standardkühler raten wir aber dringend davon ab, diese Karte zu übertakten. Lesen Sie also zuerst, wie Sie per Software-Lüftersteuerung die Kühlung verbessern oder einen neuen Kühler montieren. Ideal für Übertakter ist der Rivatuner. Nachdem Sie das Programm gestartet haben, klicken Sie auf den Pfeil beim unteren „Customize" und wählen anschließend das erste Symbol „System settings" an. Setzen Sie nun einen Haken vor „Enable driver-level hardware overclocking" und bestätigen Sie die nachfolgende Meldung mit einem Klick auf „Detect now". Übertakten Sie zuerst den Speicher in 10-MHz-Schritten und führen Sie danach immer einen kurzen 3D-Test mit einem Spiel oder dem 3D Mark durch. Den gleichen Vorgang wiederholen Sie mit dem Grafikchip, nachdem Sie die Taktgrenze für den Speicher herausgefunden haben. Wenn Sie möchten, dass die Einstellungen auch nach einem Neustart des PCs erhalten bleiben, setzen Sie einen Haken bei „Startup settings".

Bei der Geforce 8800 GT haben Sie per Rivatuner auch die Möglichkeit, die Shader unabhängig vom Chip zu übertakten. Im Gegensatz zur synchronen Übertaktung ist so eine deutliche Leistungssteigerung möglich. Dazu gehen Sie genauso wie oben beschrieben vor. Allerdings müssen Sie im Menü „Overclocking" den Haken vor „Link clocks" entfernen, da sonst eine getrennte Übertaktung von Grafikchip und den Skalar-ALUs nicht möglich ist. Erhöhen Sie beispielsweise in **Crysis** nur den Shader-Takt von 1.512 auf 1.782 MHz, steigt dadurch die Performance in 1.680x1.050 ohne AA/AF im GPU-Benchmark um 12 Prozent.

8800 GTS ÜBERTAKTEN

Bis Redaktionsschluss war es mit den gängigen Tools wie dem Rivatuner nicht möglich, die neue Geforce 8800 GTS zu übertakten. Sie müssen also N-Tune von Nvidia installieren, um die Übertaktungsfunktionen der Forceware freizuschalten. Über einen Rechtsklick auf dem Desktop starten Sie dazu die Nvidia-Systemsteuerung. Jetzt sollte der neue Menüpunkt „Leistung" verfügbar sein. Im Bereich „GPU-Einstellungen ändern" dürfen Sie die Karte jetzt übertakten. Unser Testexemplar von Zotac läuft mit 650 MHz Chip- und 972 Speichertakt. Per Overclocking sind 770/1.100 MHz drin. Mit einem noch höheren Chiptakt stürzt die Karte sofort ab, ein höherer Speichertakt verursacht Bildfehler.

NHANCER 2.4.0 BETA MIT NEUEN FSAA-MODI

Das beliebte Tool Nhancer für Geforce-Karten ist nicht mehr weit von der finalen Version 2.4.0 entfernt. Die zweite Beta-Ausgabe wurde weiter überarbeitet und funktioniert nun auch ohne den einst essenziellen Nhancer-Dienst im Hintergrund. Die wohl interessanteste Neuerung der Version 2.4.0 sind weitere experimentelle Kantenglättungsmodi. Wie die reinen Supersampling-Modi und die bekannten Hybriden aus Super- und Multisampling (4xS, 8xS, 16xS und 32xS) sind diese aber inoffiziell und nur über dieses Tool zugänglich. Besonders interessant: „8xSQ". Dieser Modus kombiniert 2x Multisampling (MSAA) mit 4x Supersampling (SSAA). Letzteres erfasst ausnahmslos jedes Objekt auf dem Bildschirm und sorgt für eine superbe Glättung. Der Haken: SSAA ist sehr teuer, 8xSQ halbiert die Framerate mindestens. Wir haben den Modus in **Call of Duty 4** mit 4x MSAA, 8xS und 16xQ auf einer Geforce 8 verglichen. ❑

ARBEITSMATERIAL

RIVATUNER 2.06
http://downloads.guru3d.com/download.php?det=163

N-TUNE 5.05.54.00
www.nvidia.de/object/ntune_5.05.54.00_de.html

NHANCER 2.3.2
www.nhancer.com/?dat=downloads

NVFLASH 5.57
www.techpowerup.com/downloads/819/NVFlash_5.57.html

NIBITOR 3.7
www.mvktech.net/component/option,com_remository/Itemid,0/func,selectfolder/cat,92/orderby,4

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[1),2)] sparen Sie 500€[1),2)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) – weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

1) Gilt bei Abschluss eines TPH Vodafone Mobilfunkvertrages im Tarif Surf Mobile M - Netzabdeckung vorausgesetzt - mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten u. gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone WebConnect Fair Flat National durch den weitere Kosten entstehen**. Es gelten die folgenden Konditionen: mtl. Grundpreis € 59,95 €. Ein Tarifwechsel ist während der Mindestlaufzeit nicht möglich.

2) Konditionen WebConnect Fair Flat National Option: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät u. Netzverfügbarkeit Inklusiv-Datenvolumen in Höhe von mtl. 5 GB (Fair Flat Policy) gilt für nat. ein-/abgehenden paketvermittelten Datenverkehr im dt. Vodafone- Netz. Nicht genutzte Inklusivleistungen verfallen am Ende des Erfassungszeitraumes. Es gilt eine Fair Flat- Policy: Nach Überschreiten des Fair Flat-Inklusiv-Datenvolumens in zwei aufeinander folgenden Erfassungszeiträumen wird in den folgenden Erfassungszeiträumen die über die Inklusivleistung hinausgehende nat. paketvermittelte Datenübertragung mit € 0,60/MB berechnet. Mindestvertragslaufzeit der WebConect Fair Flat Option: 24 Monate. Abrechnungstakt für Inklusivleistung u. Folgepreis: am Ende jeder Verbindung, mind. jedoch nach 24 Std. wird auf den nächsten vollen 100 KB-Block aufgerundet, Taktung/Rundung erfolgt bei Verbindungen über d. APN wap.vodafone.de getrennt nach Nutzung des Vodafone live!-Portals u. sonst. Nutzung. Eine Auszahlung eines Differenzbetrags ist nicht möglich.





15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2330 mit 2x 1.6 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS

15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.**

Art-Nr. 4428

Inklusive Windows Vista® Home Premium **678.99**

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Celeron® M Prozessor 530 mit 1.73 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

549.- € oder Finanzkauf ab 10€/mtl.**

Art-Nr. 4372

Inklusive Windows Vista® Home Premium **628.99**

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5450 mit 2x 1.66 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, Wireless LAN, 1.3 Megapixel Webcam

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.**

Art-Nr. 4373

Inklusive Windows Vista® Home Premium **778.99**

17" WSXGA+ inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WSXGA+ Display (1680x1050 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Bluetooth, 7in1 Cardreader, Wireless LAN, 1.3 Megapixel Webcam

799.- € oder Finanzkauf ab 15€/mtl.**

Art-Nr. 4374

Inklusive Windows Vista® Home Premium **878.99**

15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T8100 mit 2x 2.1 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, HDMI, Bluetooth

849.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.**

Art-Nr. 4375

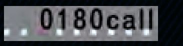
Inklusive Windows Vista® Home Premium **928.99**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr



(01801) 99 40 40



(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 – 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Von: Frank Stöwer

Die Kapazität von USB-Sticks steigt stetig, während der Preis rapide fällt. Doch manch preiswertes Modell rächt sich im Alltag bitter.



ARTENVIELFALT | USB-Sticks unterscheiden sich nicht nur in Form und Größe. Auch bei der Schreib- und Lesegeschwindigkeit gibt es Unterschiede.

Zehn Speicherzwerge im Test

USB-Sticks werden allerorts zu Kampfpreisen angeboten. Leider stellen sich vermeintliche Schnäppchen oft als Fehlkauf heraus. Warum? Ein wichtiger Faktor, der selten beachtet wird, ist die Geschwindigkeit des Datenträgers. Auf die Herstellerangaben ist wenig Verlass und man merkt oft erst, wie lahm das eigene Gerät arbeitet, wenn man sieht, wie schnell ein hochwertiges Produkt Daten liest und schreibt. Um Ihnen dieses Szenario zu ersparen, schickten wir zehn erhältliche USB-Sticks mit mindestens vier Gigabyte Kapazität auf den Prüfstand. Um Kapazitätsmanipulationen auszuschließen, überprüften wir diese mit dem Diagnoseprogramm H2testw.

BUFFALO FIRESTIX 8 GB

Mit einer Lese-/Schreibleistung von 32,8/24,9 Megabyte pro Sekunde war der acht Gigabyte große Firestix das schnellste Speichermedium im Test. Außerdem ist er als einziges Gerät mit einem mechanischen Schreibschutz und einem Halteclip am Deckel ausgestattet. Wegen seines hohen Gehäuses wird es am vertikalen USB-Anschluss eng, wenn Sie ihn neben ein hohes Gegenstück – wir testeten ihn mit dem Corsair Flash Voyager – platzieren.

HAMA FLASHPEN 200X

Das Metallgehäuse des Acht-Gigabyte-Sticks ist hochwertig, die Ausstattung klein: Extras wie Software oder eine USB-Verlängerung gibt es nicht. Er nimmt vertikal und horizontal problemlos neben einem zweiten Stick Platz und überzeugt mit einer sehr guten Lesegeschwindigkeit von 32,7 Megabyte pro Sekunde und einer Schreibgeschwindigkeit von 24,9 Megabyte pro Sekunde.

A-DATA FLASH DRIVE PD7

A-Datas Speicherzwerg mit vier Gigabyte Kapazität ist baugleich mit dem Hama-Modell. So gibt es keine Platzprobleme, egal ob Sie ihn am PC oder am Notebook/Hub anschließen. Erstaunlich: Mit 30,9 Megabyte pro Sekunde Lese- und 23 Megabyte pro Sekunde Schreibgeschwindigkeit ist er flotter als die hauseigene Turbo-Variante.

SANDISK CRUZER CONTOUR

Da Sandisks Acht-Gigabyte-Speicherstick sehr breit ist, versperrt er horizontal gesteckt den benachbarten USB-Anschluss. Der Mechanismus zum Ausfahren des USB-Steckers erfordert einige Übung. Die Lesegeschwindigkeit ist mit 27,6 Megabyte pro Sekude sehr gut. Die Schreibleistung fällt mit 15 Megabyte pro Sekunde jedoch deutlich ab.

USB-STICKS

Produkt	Firestix 8 GB (GOLD AWARD 1,54 04/2008)	Flashpen 200x	Flash Drive PD7	Cruzer Contour (PREIS-LEISTUNG 1,72 04/2008)	Flash Drive PD7 Turbo Speed
Hersteller	Buffalo	Hama	A-Data	Sandisk	A-Data
Webseite/Vertrieb	www.buffalo-technology.com	www.hama.de	www.adata.com.tw	de.sandisk.com	www.adata.com.tw
Preis/Preis pro MB/Preis-Leistung	€ 115,-/15 Cent/gut	€ 120,-/16 Cent/gut	€ 60,-/16 Cent/gut	€ 60,-/8 Cent/sehr gut	€ 110,-/14 Cent/befriedigend
Ausstattung	**1,9**	**2,5**	**2,5**	**1,9**	**2,2**
Kapazität (lt. Hersteller/real)	8 GB/7,64 GiByte	8 GB/7,7 GiByte	4 GB/3,85 GiByte	8 GB/7,63 GiByte	8 GB/7,73 GiByte
Verlängerungskabel/Länge/LED	Ja/55 cm/ja	Nein/-/ja	Nein/-/ja	Nein/-/ja	Ja/64 cm/ja
Beiliegende Software	Nein	Nein	Nein	U3-Software	Nein
Trageschnur oder -clip/Schreibschutz	Ja/ja	Nein/nein	Nein/nein	Ja (Tasche)/nein	Nein/nein
Eigenschaften	**1,9**	**1,9**	**1,9**	**1,9**	**1,9**
Größe/Gewicht	81x18x9-12 mm/18 g	66x18x10 mm/15 g	66x18x10 mm/15 g	74x24x10 mm/35 g	66x18x10 mm/15 g
Aktive/passive USB-Hub-Erkennung	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja
Kompatibilität/Bootfähigkeit	Sehr gut/nein laut Hersteller	Sehr gut/nein laut Hersteller	Sehr gut/nein laut Hersteller	Gut*/nein laut Hersteller	Sehr gut/nein laut Hersteller
Unterstützung für Readyboost/U3	Ja/nein	Ja/nein	Ja/nein	Ja/ja	Ja/nein
Leistung	**1,3**	**1,3**	**1,3**	**1,6**	**1,7**
Lesegeschwindigkeit (8-/32-MB-Block)	32,8 MB/s; 32,7 MB/s	32,7 MB/s; 32,7 MB/s	30,9 MB/s; 30,9 MB/s	29,0 MB/s; 26,2 MB/s	25,4 MB/s; 25,5 MB/s
Schreibgeschwindigkeit (8-/32-MB-Block)	24,9 MB/s; 24,8 MB/s	24,9 MB/s; 25,0 MB/s	22,8 MB/s; 23,2 MB/s	15,0 MB/s; 15,5 MB/s	19,2 MB/s; 19,5 MB/s
Mittlere Zugriffszeit (8-/32-MB-Block)	0,9 ms/0,5 ms	1,2 ms/0,8 ms	0,6 ms/0,6 ms	0,6 ms/0,6 ms	2,1 ms/1,3 ms
FAZIT	Wertung: **1,54** + Lesegeschwindigkeit + Schreibgeschwindigkeit + Schreibschutz	Wertung: **1,66** + Lesegeschwindigkeit + Schreibgeschwindigkeit + Kompatibilität	Wertung: **1,66** + Lesegeschwindigkeit + Schreibgeschwindigkeit + Kompatibilität	Wertung: **1,72** + U3-Unterstützung + Lesegeschwindigkeit – Kompatibilität	Wertung: **1,84** + USB-Verlängerung + Kompatibilität – Schreibgeschwindigkeit

A-DATA FLASH DRIVE PD7

Anders als beim normalen PD7-Modell packt A-Data eine USB-Verlängerung (60 Zentimeter) ins Paket. Die große Überraschung bringt der Geschwindigkeitstest: von wegen Turbo! Der acht Gigabyte große Stick war in unserem Test beim Lesen rund fünf Megabyte und beim Schreiben fast vier Megabyte pro Sekunde langsamer als der PD7.

OCZ ATV 16 GB

Neben satten 16 Gigabyte Speichervolumen bietet OCZs AVT Gimmicks wie ein spritzwassergeschütztes und stoßfestes Gehäuse sowie eine Deckelhalterung. Bei den Leistungswerten fällt auf, dass der sehr guten Lesegeschwindigkeit von 30,9 Megabyte pro Sekunde eine nur befriedigende Schreibgeschwindigkeit von durchschnittlich 13,2 Megabyte pro Sekunde gegenübersteht.

KINGSTON DATA TRAVELER II

Kingston spendiert dem sehr flachen und vier Gigabyte großen Gerät eine Befestigungsschnur, die Migo-Software zum Synchronisieren von Desktop-Daten und ein Verschlüsselungsprogramm (Secure Traveler). Mit 18,6 Megabyte pro Sekunde Lese- und 14,9 Megabyte pro Sekunde Schreibgeschwindigkeit liegt das Gerät allerdings nur im unteren Mittelfeld.

SANDISK CRUZER MICRO

Der Vier-Gigabyte-Stick trägt seinen Namen zu Recht, denn er ist klein, handlich und schmal, sodass er benachbarte USB-Anschlüsse nicht blockiert. Er wird mit der nützlichen U3-Software geliefert, die es ermöglicht, Programme wie Skype, Firefox, Winamp oder OpenOffice.org vom Stick zu starten. Kritikpunkte sind der wackelige Schiebemechanismus für den USB-Stecker und die geringe Schreibleistung von 8,8 Megabyte pro Sekunde.

KINGSTON DATA TRAVELER

Der Name deutet es bereits an: Dank einer integrierten 256-Bit-AES-Verschlüsselung sind Ihre Daten hier besonders sicher. Dabei liest der gegen Datenabgriff geschützte Vier-Gigabyte-Stick mit guten 24,8 Megabyte pro Sekunde. Mit einer Schreibrate von mageren 10,9 Megabyte pro Sekunde gehört er klar zum schwächsten Drittel des Testfelds.

TRANSCEND JETFLASH 160

Transcend liefert den acht Gigabyte großen Jetflash mit einer Trageschnur und der umfangreichen Jetflash-Elite-Software aus. Die zuletzt Genannte bietet viele Funktionen und bedeutet einen echten Mehrwert. Dem stehen schwache Leistungswerte gegenüber: 11,6 Megabyte pro Sekunde Lese- und 10,8 Megabyte pro Sekunde Schreibgeschwindigkeit sind zu gering. ❑

FAZIT: USB-2.0-STICKS

Ein sehr schneller Acht-Gigabyte-Stick wie der Firestix 8GB oder der Flashpen 200x hat seinen Preis. Natürlich geht es billiger, allerdings müssen Sie dann Einbußen bei der Schreibleistung (Cruzer Contour) oder der allgemeinen Geschwindigkeit hinnehmen.

USB-Sticks: Zugriffszeiten

- Die Unterschiede bei den Zugriffszeiten sind oft nur sehr gering.
- Die Zugriffszeit beim Data Traveler II Plus ist ungewöhnlich hoch.
- Es gibt eine Differenz beim Lesen der 8- und 32-Megabyte-Blöcke.

HD Tach – Mittlere Zugriffszeiten (BESSER ◄ | ms)

Produkt	Mittlere Zugriffszeit 32-MB-Block	Mittlere Zugriffszeit 8-MB-Block	PREIS
Kingston Data Traveler Secure	0,5	0,5	100,-
Buffalo Firestix 8 GB	0,5	0,9	115,-
A-Data PD7	0,6	0,6	60,-
Sandisk Cruzer Contour	0,6	0,6	60,-
Sandisk Cruzer Micro	0,6	0,6	25,-
Transcent Jetflash 160	0,7	0,7	60,-
Hama Flashpen 200x	0,8	1,2	120,-
A-Data PD7 Turbo Speed	1,3	2,1	110,-
OCZ ATV 16 GB	1,4	1,1	95,-
Kingston Data Traveler II Plus	2,5	9,1	60,-

Settings: Sockel-AM2-Board, Athlon 64 X2 4600+, 2.048 MB DDR2-800, Windows Vista 32 Bit

USB-STICK-EXOTEN IM DETAIL:

Corsair Flash Survivor 8 Gigabyte

Note: 1,60

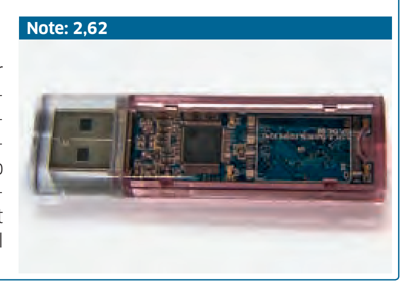
Hier ist der Name Programm. Das extrem stabile, wasserdichte Gehäuse schützt Ihre Daten optimal. Die Leistungswerte des Chips im Inneren können sich ebenfalls sehen lassen: 24 Megabyte Lese- und 21,8 Megabyte pro Sekunde Schreibgeschwindigkeit.



Cnmemory Smelly Mimosa 1 Gigabyte

Note: 2,62

Je nach Modell verströmt der „Wunderbaum" unter den Speicherzwergen eine unterschiedliche Duftnote. Seine Leseleistung ist mit 15,9 Megabyte pro Sekunde gerade noch akzeptabel. Die Schreibleistung fällt mit 4,9 Megabyte pro Sekunde viel zu niedrig aus.



USB-STICKS

Produkt	ATV 16 GB	Data Traveler II Plus	Cruzer Micro	Data Traveler Secure	Jetflash 160
Hersteller	OCZ	Kingston	Sandisk	Kingston	Transcend
Webseite/Vertrieb	www.ocztechnology.com	www.kingston.com	http://de.sandisk.com	www.kingston.com	www.transcend.de
Preis/Preis pro MB/Preis-Leistung	€ 95,-/6 Cent/sehr gut	€ 60,-/16 Cent/befriedigend	€ 25,-/6 Cent/sehr gut	€ 100,-/26 Cent/ausreichend	€ 60,-/16 Cent/befriedigend
Ausstattung	**2,5**	**1,9**	**2,1**	**2,2**	**1,9**
Kapazität	16 GB/14,9 GiByte	4 GB/3,83 GiByte	4 GB/3,69 GiByte	4 GB/3,74 GiByte	4 GB/3,8 GiByte
Verlängerungskabel/Länge/LED	Nein/-/ja	Nein/-/ja	Nein/-/ja	Nein/-/ja	Nein/-/ja
Beiliegende Software	Nein	Migo, Secure Traveller	U3-Software	Datenverschlüsselung	Jetflash-Elite-Software
Trageschnur oder -clip/Schreibschutz	Nein/nein	Ja (Befestigungsschnur)/nein	Nein/nein	Nein/nein	Ja/nein
Eigenschaften	**1,9**	**1,7**	**1,7**	**2,1**	**1,7**
Größe/Gewicht	81,5x22x9,5 mm/23 g	78,5x21x12 mm/14 g	57,5x22x9 mm/12 g	79x21x12 mm/26 g	62x18,5x9 mm/10g
Aktive/passive USB-Hub-Erkennung	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja
Kompatibilität/Bootfähigkeit	Sehr gut/nein laut Hersteller	Sehr gut/nein laut Hersteller	Sehr gut/nein laut Hersteller	Gut**/nein laut Hersteller	Sehr gut/nein laut Hersteller
Unterstützung für Readyboost/U3	Ja/nein	Ja/ja	Ja/ja	Ja/nein	Ja/ja
Leistung	**2,0**	**2,5**	**2,6**	**2,6**	**2,9**
Lesegeschwindigkeit (8-/32-MB-Block)	30,9 MB/s; 30,9 MB/s	18,6 MB/s; 18,7 MB/s	20,3 MB/s; 20,4 MB/s	24,8 MB/s; 24,8 MB/s	11,6 MB/s; 11,6 MB/s
Schreibgeschwindigkeit (8-/32-MB-Block)	13,1 MB/s; 13,4 MB/s	14,7 MB/s; 14,6 MB/s	8,8 MB/s; 8,8 MB/s	10,8 MB/s; 10,9 MB/s	10,6 MB/s; 10,9 MB/s
Mittlere Zugriffszeit (8-/32-MB-Block)	1,1 ms/1,4 ms	9,1 ms/2,5 ms	0,6 ms/0,6 ms	0,5 ms/0,5 ms	0,7 ms/0,7 ms
FAZIT	Wertung: **2,08** + Lesegeschwindigkeit + Kapazität/Preis – Schreibgeschwindigkeit	Wertung: **2,22** + Ausstattung + U3-Unterstützung – Transferleistung	Wertung: **2,23** + U3-Unterstützung + Kapazität/Preis – Schreibgeschwindigkeit	Wertung: **2,42** + Datenverschlüsselung – Kompatibilität – Lesegeschwindigkeit	Wertung: **2,46** + Ausstattung – Lesegeschwindigkeit – Schreibgeschwindigkeit

* Versperrt am Notebook oder USB-Hub den benachbarten USB-Anschluss

** Versperrt am PC den benachbarten USB-Anschluss

Hardware-Referenzen



Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Crysis** und **Unreal Tournament 3** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 120,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 220,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Xfx GF 8800 Ultra 650M	ca. € 540,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 [0,8 ns]	648/1.134 MHz	128/max. 128	0,8/3,1 Sone	91,5 Fps	78,1 Fps	1,91**
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 420,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,94**
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 340,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,94**
Point of View 8800 GTS Exo Edition	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	702/999 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,5 Fps	70,9 Fps	1,98
Edel-Grafikkarten 8800 GT AC-S1	ca. € 300,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	679/950 MHz	112/max. 112	0,5/0,5 Sone	86,8 Fps	62,6 Fps	1,99
Gainward Bliss 8800 GTS PCX	ca. € 280,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,5/0,5 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	2,01
▶ Xpertvision 8800 GT Sonic	ca. € 220,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	648/950 MHz	112/max. 112	0,3/0,5 Sone	86,5 Fps	62,3 Fps	2,01
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 310,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1,0 ns]	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,6 Fps	71,4 Fps	2,02
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 230,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,6 Fps	62,4 Fps	2,03
Sapphire Atomic HD3870 512M	ca. € 260,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	824/1.197 MHz	320/64	0,9/0,9 Sone	72,5 Fps	51,5 Fps	2,47
Sapphire HD2900 XT	ca. € 330,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR3 [1 ns]	743/828 MHz	320/64	0,3/3,4 Sone	73 Fps	52 Fps	2,52**
MSI RX3870-T2D512E-OC	ca. € 200,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	800/1.126 MHz	320/64	0,5/0,5 Sone	71,6 Fps	52 Fps	2,57
Gecube Radeon HD3850 XTurbo III	ca. € 170,-	Radeon HD3850	512 DDR3 [1,1 ns]	700/850 MHz	320/64	0,6/0,6 Sone	67,5 Fps	37,4 Fps	2,78
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 130,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	41,4 Fps	22,4 Fps	3,39**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	37,9 Fps	20,1 Fps	3,55**
Gigabyte GV-RX26T256H	ca. € 60,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR3 [1,3 ns]	800/800 MHz	120/24	Passiv	37,5 Fps	18,4 Fps	3,56**

MAINBOARDS

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium Dualcore, Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte X38-DQ6	ca. € 200,-	X38	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,39
Gigabyte P35-DS4	ca. € 140,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
▶ Gigabyte P35-DS3P	ca. € 110,-	P35	F2/1.1	3	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, DDR2 und DDR3	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 130,-	975X	0701/1.02G	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Abit IX38 Quad GT	ca. € 170,-	X38	1.2/1.0	2	x16 (3), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,51
Gigabyte P35-DS3	ca. € 85,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Asus P5N-E SLI	ca. € 85,-	Nforce 650 SLI	0602/1.01G	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
MSI P6N SLI-FI	ca. € 90,-	Nforce 650 SLI	2.0/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,67
Abit IP35-E	ca. € 70,-	P35	1./1.0	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,72
Asrock 4Core1333-ESATA2	ca. € 60,-	P31	1.00/5.05	4	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,94

Sockel AM2 – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Poster	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 190,-	790FX/SB600	F3C/1.0	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
▶ Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 75,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Asus M2R32-MVP	ca. € 75,-	RD580/SB600	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
MSI K9N4 SLI	ca. € 75,-	Nforce 500 SLI	1.2/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	1,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,71
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 55,-	Nforce 500 SLI	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 55,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	3	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07
Asrock AM2NF3-VSTA	ca. € 40,-	Nforce3 250	1.80/1.03	5	AGP x8 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,11

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 90,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
▶ Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 25,-	1x 512 MB, DDR400	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 440,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 90,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	4-4-4-15	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-4-3-9, 1T	4-4-4-12, 2T	1,63
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 50,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,3 Volt	3-3-3-5, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
Corsair TWIN2X2048-8500C5D	ca. € 80,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	587 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
OCZ Reaper OCZ2RPR10662GK	ca. € 100,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,69
▶ Take MS TMS1GB264C081-805AP	ca. € 20,-	1x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-15	520 MHz DDR, 1,8 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,87
MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 40,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15, 2T	Nicht möglich	2,05
A-DATA Vitesta DIMM Kit 2048MB	ca. € 35,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	470 MHz DDR, 2 Volt	5-5-5-18, 1T	Nicht möglich	2,06

EMPFEHLUNGEN DER HARDWARE-REDAKTION

DESTRUCTOR



Die 320x250 Millimeter große Oberfläche des rutschfesten Pads bietet genug Platz für alle, die mit einer niedrigen Mausempfindlichkeit spielen. Mit nur 2 Millimetern Höhe ist die mit einer Transporttasche gelieferte Mausunterlage sehr ergonomisch. Dazu kommen minimale Start- und Reibwiderstände.

Hersteller: Razer
Preis: Ca. € 40,-
Website: www.razerzone.de
WERTUNG: 1,54



ASUS STRIKER 2 FORMULA

Die mit drei PCI-E-2.0-Steckplätzen ausgestattete Platine kombiniert den 780i-SLI-Chipsatz mit einer mächtigen Kühlung, einer cleveren Ausstattung und einem BIOS, das keine Wünsche offen lässt.

Hersteller: Asus
Preis: Ca. € 250,-
Website: www.asus.de
WERTUNG: 1,49



THRUSTMASTER FERRARI GT

Zur Ausstattung der Lenkeinheit, die Eingaben verzögerungsfrei umsetzt, gehören ein Steuerkreuz, sieben Knöpfe und zwei Schaltwippen. Die Pedaleinheit für Gas und Bremse reagiert ebenfalls gut.

Hersteller: Thrustmaster
Preis: Ca. € 40,-
Website: www.thrustmaster.de
WERTUNG: 1,74



FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 300,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	–	1,80
▶ Benq FP93GX+	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 230 cd/m²	–	1,90
Breitbild (16:10-Format)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll)	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	–	1,97
▶ Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll)	ca. € 265,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m²	USB-Hub, Audio	1,97
Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll)	ca. € 390,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m²	–	2,00

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 220,-	SATA II	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	91,0/89,4 MB/s	2,27
Seagate Barracuda 7200.11	ca. € 240,-	SATA II	1.000 GB	7.200	0,6 Sone/0,7 Sone	12,7 ms	32 MB	79,6/78,8 MB/s	2,44
▶ Samsung Spinpoint T166 HD501LJ	ca. € 85,-	SATA II	500 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2/63,0 MB/s	2,78

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Teufel Concept E Magnum Power Ed.	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 360,-	7+1	700 Watt	Je 70 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 60,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 130,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 160,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 65,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,65
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,67
▶ Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,70

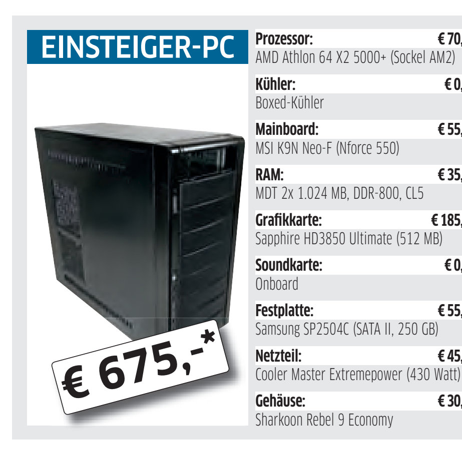
TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,56
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



€ 675,-*

Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 X2 5000+ (Sockel AM2)	€ 70,-
Kühler: Boxed-Kühler	€ 0,-
Mainboard: MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	€ 55,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	€ 35,-
Grafikkarte: Sapphire HD3850 Ultimate (512 MB)	€ 185,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	€ 55,-
Netzteil: Cooler Master Extremepower (430 Watt)	€ 45,-
Gehäuse: Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 30,-

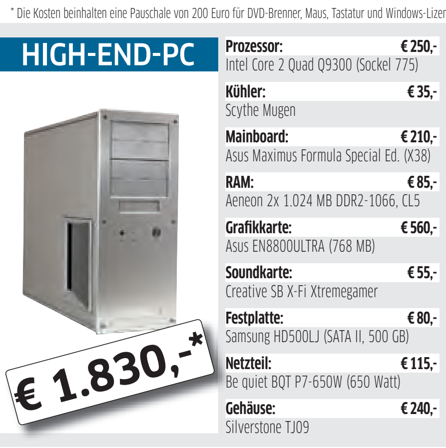
AUFSTEIGER-PC



€ 1.025,-*

Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775)	€ 175,-
Kühler: Thermaltake Ruby Orb	€ 20,-
Mainboard: Gigabyte P35-DS3P (P35)	€ 110,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	€ 35,-
Grafikkarte: Zotec Geforce 8800 GT AMP! (512 MB)	€ 260,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 80,-
Netzteil: Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 W)	€ 60,-
Gehäuse: Thermaltake Armor Jr.	€ 85,-

HIGH-END-PC



€ 1.830,-*

Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Quad Q9300 (Sockel 775)	€ 250,-
Kühler: Scythe Mugen	€ 35,-
Mainboard: Asus Maximus Formula Special Ed. (X38)	€ 210,-
RAM: Aeneon 2x 1.024 MB DDR2-1066, CL5	€ 85,-
Grafikkarte: Asus EN8800ULTRA (768 MB)	€ 560,-
Soundkarte: Creative SB X-Fi Xtremegamer	€ 55,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 80,-
Netzteil: Be quiet BQT P7-650W (650 Watt)	€ 115,-
Gehäuse: Silverstone TJ09	€ 240,-



Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER





- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400
- BIS ZU 2x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 3072MB High End PC800 DDR2
- 2x512MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS G92
- 1000GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

1499,- €

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1648,- €

oder schon ab 28€ mtl.**/Finanzierung

- Intel® Core™ 2 Extreme Quad Prozessor QX9650
- BIS ZU 4x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC800 DDR2
- 2x768MB NVIDIA® GeForce™ 8800 GTX
- 1000GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
- 16xDVD-Rom

2699,- €

Inklusive Windows Vista® Ultimate 2848,- €

oder schon ab 51€ mtl.**/Finanzierung

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

KONFIGURIEREN SIE NUN IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

Brunen IT Distribution GmbH . Hauptstr. 81 . D-26446 Friedeburg



ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Sicher ist Ihnen aufgefallen, dass meine Texte auf diesen Seiten überwiegend in Männerdeutsch geschrieben wurden."

Dies sollte Sie auch nicht verwundern, denn da ich mit einem X- und einem Y- Chromosom auf die Welt kam, leide ich inzwischen unter Bartwuchs und anderen Unzulänglichkeiten des männlichen Geschlechts. Dazu gehört auch die nahezu ausschließliche Verwendung von Deutsch in der Männerversion. Personen, die stattdessen mit zwei X-Chromosomen das Licht der Welt erblickten, sind im Allgemeinen ein sehr viel erfreulicherer Anblick und nutzen überwiegend Frauendeutsch. Auf den ersten Blick mögen sich die beiden Sprachen sehr ähneln, doch wie immer im Leben sind es die feinen, kleinen Unterschiede, die uns verwirren. Obwohl in beiden Sprachen dieselben Wörter vorhanden sind, werden sie in etlichen Fällen jedoch nur geschlechtsspezifisch benutzt. Das klingt jetzt vielleicht etwas verwirrend, aber keine Angst – das ist es auch! Ich will versuchen, dies mit für alle Geschlechter leicht verständlichen Beispielen zu erklären. Wenn sich eine Frau ein neues Zubehör für ihre Sims installiert oder einer Freundin Familienfotos mailt, wird unweigerlich das Wort „süß" mindestens einmal fallen. Jetzt ist es ja nicht so, dass Männer dieses Wort nicht kennen würden, wir benutzen es nur nicht. Und wenn, dann höchstens in Ausnahmefällen, um zum Beispiel mit leicht angewidertem Gesichtsausdruck und abstehender Armbehaarung den Geschmack von Prosecco zu umschreiben. Der einzige Mann in meinem Bekanntenkreis, der dieses Wort verwendet, ist Tante Herbert, der aber schon immer ein wenig sonderbar war. Und bis mir das Gegenteil bewiesen wird, gehe ich auch davon aus, dass er der einzige Mann ist, der freiwillig Prosecco trinken würde, aber so viel nur am Rande. Ein anderer Begriff, den ich bisher nur aus Frauenmund vernommen habe, ist „harmonisch". Er bezeichnet dann oft einen gelungenen Abend mit der Freundin, wird aber aus unerfindlichen Gründen höchst selten zur Umschreibung der eigenen Beziehung verwendet. Natürlich kennen auch wir Männer „harmonische" Abende mit Kumpels, die dann aber mit „wie immer halt", oder „passt scho" umschrieben werden. Eine Ausnahme bildet das Konstrukt „dringend nötig", das bei beiderlei Geschlechtern Verwendung findet, wenngleich auch nie im selben Zusammenhang. Die „dringend nötige Renovierung der Essecke" ist definitiv auf Anhäufungen des Hormons Östrogen zurückzuführen, während das Testosteron höchstens die „dringend notwendige Anschaffung eines Subwoofers" erfordert. In beiden Fällen kommt es zwar zweifellos zu Adrenalinausschüttungen, doch ist die männliche Version von „dringend nötig" meist unkomplizierter in der Durchführung. Oft zu Missverständnissen führt gerne die unscheinbare Vokabel „gleich". Maskulin verwendet umschreibt es einen Zeitpunkt zwischen jetzt und der Zeitspanne, die nötig ist, um sich in Bewegung zu setzen. Ein feminin gesprochenes „gleich" illustriert hingegen irgendeine Zeitspanne zwischen diesem Moment und einem beliebig anzunehmenden Punkt im Bereich der sogenannten Planck-Zeit, was im zwischenmenschlichem Bereich schon allzu oft für Verwirrung gesorgt hat und wohl auch der Auslöser für eine Erfindung wie den Reiserasierer sein dürfte.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Vorwurf

Hallo Rosshirt,

meine E-Mail erschien in der Ausgabe 2/08 in der Rumpelkammer mit der Mail, der Sie die Überschrift „Download" verpasst haben. Ich habe voller Dankbarkeit Ihre Zeilen gelesen. Doch als ich auf die besagte Website ging, stellte ich fest, dass es sich um die Website des Bundeskriminalamtes handelt. Von wegen „… kann und will ich helfen"! Am liebsten noch ein Spezial-Einsatzteam verständigen! Ich kenne dein Vorstraffenregister, Rossi, und ich schicke es dir mit Vergnügen.

Ohne freundliche Grüße
René H

Im Normalfall pflege ich meine Leser in der Form anzusprechen, in der sie es selbst wünschen. Da Sie sich nicht zwischen dem förmlichen „Sie" und dem „Du" entscheiden können, ziehe ich es vor, weiterhin per Sie zu kommunizieren, um keine Vertraulichkeiten aufkommen zu lassen. Falls Sie wirklich auf den uralten Gag mit der Seite www.bka.de hereingefallen sind, zeugt dies nicht gerade von Weitsicht. Und im Ernst: Was haben Sie denn erwartet? Dass ich Sie wirklich bei illegalem Tun unterstütze? Allerdings muss ich mich bedanken, dass Sie mir tatsächlich mein Vorstraffenregister schicken würden. Da der eine oder andere Teil von mir inzwischen wirklich einer Straffung bedürfte, nehme ich Ihr Angebot dankbar an, obgleich mir nicht ganz klar ist, wie hierbei ein Register helfen könnte. Aber bekanntlich macht Versuch ja kluch.

Wer bin ich?

Hallo Rainer!

Spät, aber doch rate ich auch noch: Gao Yi ist zuständig für die Datenbankadministration oder irgend so etwas …

Grüße: Günther Unger

Gratuliere – deine E-Mail hat mich echt überrascht und das ist beileibe nicht einfach! Und tatsächlich bist du der Erste, der auf den Trick gekommen ist, einfach mit seiner Einsendung zum Quiz so lange zu warten, bis das nächste Heft (und somit auch die Lösung) erschienen ist. Aber wahrscheinlich hast du das ja nicht gelesen und spät, aber immerhin, geraten. Insofern wäre es eine enorme Leistung, auch den Namen „Yi" zu erraten, der hierzulande nicht allzu oft vertreten ist. Da inzwischen der Gewinner (K.Einer) aber schon genannt wurde, besteht dein Preis natürlich nur in einem verächtlichen Kopfschütteln meinerseits. Und für alle künftigen Schlaumeier: Einsendeschluss für das „Beruferaten" ist natürlich immer eine Woche vor dem Erscheinungstag der nachfolgenden PC Games (ohne dass ich jetzt unsere Abonnenten ärgern möchte).

ROSSIS RACHE AN **PETER**

Rossi: Lieber Peter,
vielen Dank für deine Postkarte. Da mich diese nostalgische Art der Kommunikation nur noch höchst selten erreicht, habe ich mich natürlich ganz besonders darüber gefreut, noch dazu, wo so eine schöne Ente die Vorderseite zierte, aus welchen Gründen auch immer. Inhaltlich ließ die Karte jedoch schon etwas zu wünschen übrig, da sich der Text lediglich auf Ihren Vor- und Nachnamen sowie eine postalische Anschrift beschränkte. Was Sie mir damit sagen wollten und ob dies vielleicht in irgendeinem Zusammenhang mit besagter Ente stehen könnte, war der Karte leider nicht zu entnehmen. Da eine Telefonnummer oder E-Mail-Adresse natürlich nicht angegeben war, machte ich mir die Mühe, schriftlich (!) nach dem Sinn Ihrer Postsendung zu fragen. Leider kam mein Brief mit dem Vermerk „Empfänger unbekannt" zurück, was mich doch überaus irritierte. Sollte es voreilig von mir gewesen sein, die Buchstaben von links nach rechts aneinanderzureihen? Und was hat es nun mit dieser Ente wirklich auf sich?

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Amiga

Hallo Rossi,

nu wo endlich amiga os4 rausgekommen ist und ainc kurz vor dem fall stehen stell ich mir die frage... machst du bald ma wider was für den amiga? sach jetzt nich du hast keinen mehr! ich hetz dir sonst meinen 500er aufm hals. und komm bidde auch nich mit der ausrede dein chef will das nich. weil sonst wird er in einem raum mit einem amiga eingesperrt und muss sich solange mit ihr (ihm?) beschäftigen bis ein ja bei rauskommt! ich glaube für einen pcler ist das folter. für einen amiganer ist das relaxen. also? wie is deine antwort?

gruß thomas

Was hab ich denn verbrochen, dass ich einen Teil meines Lebens in einer Art linguistischer Vorhölle verbringen muss? Da wäre ja ein Monat Dschungelcamp nicht so schmerzhaft! Ist es denn wirklich zu viel verlangt, zumindest rudimentär auf die deutschen Rechtschreibregeln einzugehen? Ich bin ja wirklich gerne bereit, den einen oder anderen Lapsus auszubessern, aber hier müsste ich den kompletten Text neu schreiben. Wenn die Form schon mit dem bayrischen Begriff „Schmarrn" umschrieben ist, ist es der Inhalt nicht weniger. Zwar habe ich bekanntlich über viele Jahre hinweg einen Amiga besessen, aber das tut nichts zur Sache. Diese Zeilen schreibe ich immerhin für die PC Games, wobei auch hier „Nomen est omen" gilt. Was das bedeutet, kannst du ja googeln, wobei ausnahmsweise Groß-/Kleinschreibung dann keine Rolle spielt. Ich habe wirklich stets viel vom Amiga gehalten und tue das teilweise auch heute noch. Aber wenn er Fans wie dich hervorbringt, frage ich mich wirklich, ob ich damals auf das richtige Pferd gesetzt habe. Ich habe zudem keine Ahnung, wie du deinen Lebensunterhalt verdienst. Ich pflege meinen Chef jedenfalls niemals einzusperren (aus welchen Gründen auch immer), was nicht zuletzt auf eine Kombination aus guter Erziehung und gesundem Selbsterhaltungstrieb zurückzuführen ist. Genügt dir diese „kurze" Ausführung als Antwort und wenn ja, hast du verstanden, was ich damit andeuten will?

FdM

Hallo lieber Rossi,

mittlerweile beschleicht mich das Gefühl, dass die Reanimation des FdM einen der größten begangenen Fehler der letzten Monate darstellt. Ich lese deine Kolumne immer wieder gerne, da ich selbst auch im Kundennahkampf arbeite und dein Sarkasmus, deine Ironie und dein Zynismus für mich Quelle der Inspiration sind. Deshalb votiere ich dafür, den FdM endgültig zu den anderen Leichen in den Keller zu tragen.

Grüße aus dem Norden: Name der Redaktion bekannt

Lieber Name der Redaktion bekannt, warum dies ein Fehler sein sollte, hast du mir hinterlistigerweise verschwiegen. Man kann über den FdM sagen, was man will, aber neben dem monatlichen Quiz „Wer bin ich?" kommen dazu definitiv die meisten Zuschriften. Und ich werde nicht im Traum daran denken, eine Rubrik abzuschaffen, die es fertigbringt, jeden Monat deutlich mehr als 100 Menschen in Wallung zu bringen. Es mag ja vielleicht daran liegen, dass man bei beidem allerlei Plunder abstauben kann, aber das sehe ich nicht so verbissen und irgendwie muss ja mein Schreibtisch immer wieder mal leer geräumt werden. Zudem bin ich der Meinung, dass es nie schaden kann, wenn man unsere Zeitschrift aufmerksam liest und auch auf gelegentliche Rechtschreibfehler achtet. Solltest du (oder ein anderer, der sich an dieser Stelle berufen fühlt) eine bessere, intellektuell wertvollere oder lustigere Idee haben, wie ich zu mehr lesenswerter Post komme, lass es mich wissen!

Suffkopp

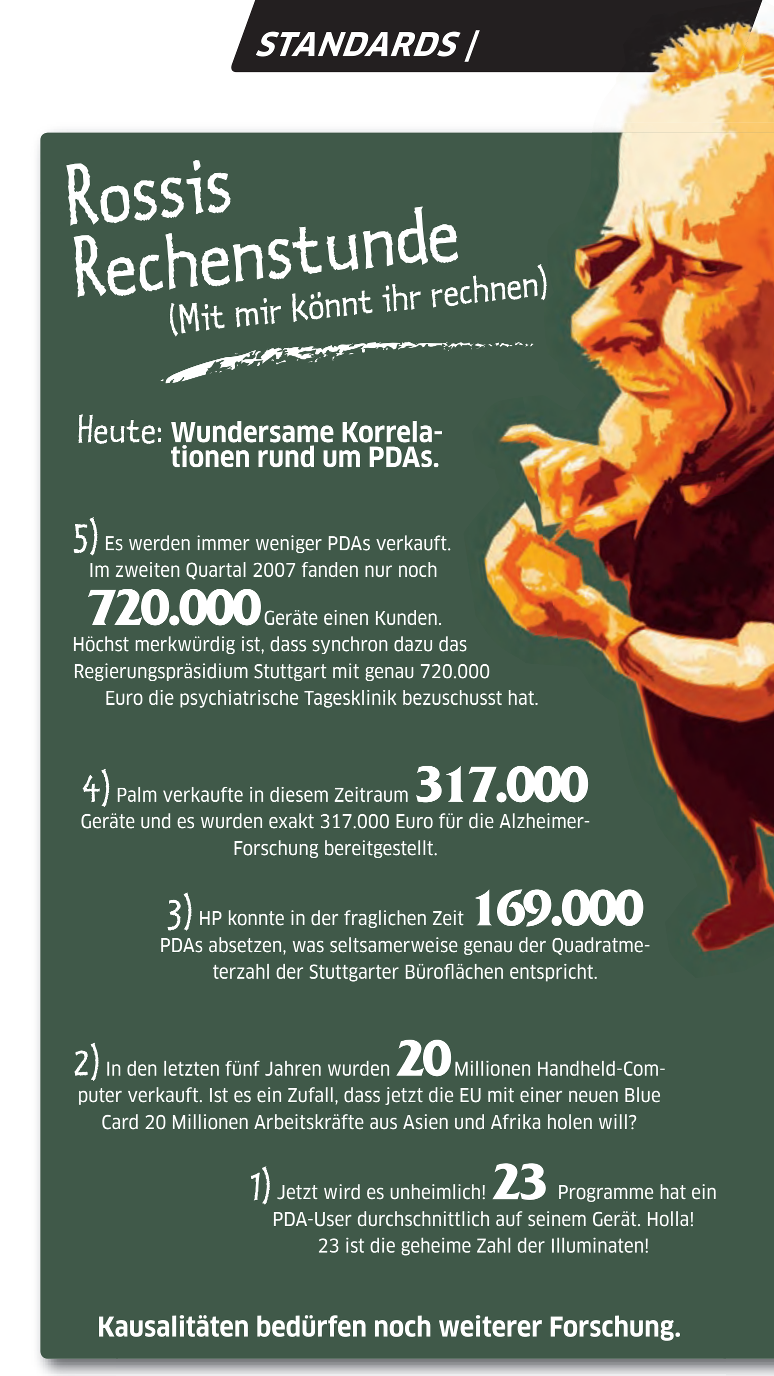
Ey, Rossi!

Ich möchte dir sagen, dass ich es vollkommen verantwortungslos finde, wie du über das Rauchen und das Saufen sprichst, außerdem hasse ich dich! Mit der Hoffnung, dass du deine Einstellung änderst,

Dieter Schoenbauer!

PS: Wehe, wenn nicht!

Nanu? Wie rede ich denn über das Rauchen und Saufen? Abgesehen davon, dass ich bisweilen zugebe, zur vertriebenen Spezies der Raucher zu gehören, rede ich gar nicht darüber. Und vom Saufen erzähl ich sowieso nie, da ich niemals Alkohol trinke, wenn ich



WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets.
Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

mit dem Motorrad oder dem Auto unterwegs bin. Und da ich eigentlich immer mit einem dieser Fahrzeuge zu erscheinen pflege, ist die Menge des rosshirtschen Alkohol/Monat mit „nix" sehr passend umschrieben. Die Gründe, mir meine Einstellung zum Saufen vorzuhalten, sind somit entweder in Verblendung, Verwechslung oder Verblödung zu suchen. Ich hoffe, nicht überheblich zu wirken, wenn ich anmerke, dass die Tatsache, dass mich ein Feingeist wie du hasst, fast ein wenig mit Stolz erfüllt. Oder ich habe alles falsch verstanden, was auch schon vorgekommen ist, und du möchtest, dass ich MEHR über das Rauchen und Saufen schreibe. Aber da ist es mir eigentlich lieber, dass du mich weiter hasst.

Ständer

Hallo Rainer,

ich halte die PC Games (und selbstverständlich ihre Redakteure) prinzipiell für äußerst potent. Allerdings zeigt sich nach einer Reorganisation meiner gesammelten Zeitschriften der letzten zehn Jahre das große Problem, dass die PC Games bisher nur von einer Staubschicht zusammengehalten wurden – und nun, da ich mir die Gelegenheit nichts entgehen ließ, einfach mal feucht drüberzuwischen, stehen sie nicht mehr im Regal. Soll heißen, sie fallen um. Und genau da kommst du ins Spiel. Da du ja außer Leserbriefen und Kaffeetrinken nichts weiter zu tun hast, könntest du doch mal an einer Buchstütze speziell für die PC Games arbeiten.

Mir schwebt da eine kleine Holz-, wahlweise Plastikkonstruktion vor, die aus einem Winkel besteht, dessen eine Seite die ungefähre Höhe der Zeitung hat und die andere Seite entsprechend der Statik den Standfuß darstellt. Da nach zehn Jahren à zwölf PC Games die stolze Summe von 120 Stück von ungefähr 1 cm Stärke gute 1,20 m Druckbelastung auf die kleine Stütze wirken lässt, müsste man diese an der Unterseite mit Schaumstoff gegen Wegrutschen sichern und sicherheitshalber ein paar Gewichte in die Bodenplatte mit einarbeiten. So, die Vorarbeit habe ich geleistet, nun muss nur noch der Heimwerker-King Rainer Rosshirt ans Werk gehen und meine Idee serienreif schlagen.

Mit freundlichen Grüßen,
Julian Zimmermann

Alleine dafür, dass du eine derartig ausführliche (um das Wort „erschöpfend" zu vermeiden) E-Mail ohne einen einzigen Rechtschreibfehler gestemmt hast, gebührt dir meine Zuneigung, meine volle Aufmerksamkeit und mein Wohlwollen. Ohne nun auf die hygienischen Umstände bei dir näher eingehen zu wollen, ist dein Vorschlag nicht unbedingt schlecht. Die Idee ist so gut, dass sich das schon andere gedacht haben und es besagte Gegenstände auch bereits seit vielen Jahren in diversen Farben und Ausführungen zu kaufen gibt. Aber wer, wie du, so viele Worte fehlerfrei aneinanderreihen kann, dem ist dies sicher längst bekannt. Also glaube ich, deinen vielen Zeilen entnehmen zu können, dass es dich nach einer Stütze im PC-Games-kompatiblen Design gelüstet. Dies stellt natürlich eine schlichte Kostenfrage dar, deren Details ich gerne eruieren werde, wenn denn mehr Leser diesen Wunsch verspüren sollten.

Simulation

Ahoi,

es gibt doch für alles Simulationen: Flugzeugsimulationen usw. Ich wäre gerne Lightjockey in einer Disco, könnte meinen Spieltrieb aber schon mit einem PC-Spiel befriedigen. Kennen Sie eine Simulation, bei der man ein LJ-Pult bedienen kann? Ich kenne sonst niemanden, der so etwas wissen könnte. Ich hoffe, Sie können helfen.

Viele Grüße: André Böhm

Lightjokey? Oha! Ich wusste bisher gar nicht, dass es so etwas gibt. Ich dachte immer, dass die vielen bunten und blitzenden Lichter in der Kneipe von illegalen Substanzen im Rauch herrühren. Als sie im Jahr 1 nach dem umfassenden Rauchverbot allerdings immer noch da waren, fing ich schon an, mir Sorgen zu machen. Tut mir leid, aber so eine Simulation ist mir bisher nicht untergekommen und auch eine langwierige Recherche (Gespräch mit Kollegen beim Kaffee) brachte kein Ergebnis. Sollte ich mich irren, bitte ich um Benachrichtigung. Ich fürchte, dass Sie diese Art Spieltrieb auch weiterhin am Lichtschalter des heimischen Wohnzimmers austoben müssen.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(L) Linux

Freies Betriebssystem, welches einmal Microsoft Paroli bieten sollte. Inzwischen ähnlich leistungsfähig wie Windows und fast genauso einfach zu bedienen. Um einen Drucker zur Zusammenarbeit zu bewegen, benötigt der durchschnittliche Anwender nur noch vier bis fünf Beruhigungspillen. Vorkommen auf einigen Handhelds, Set-Top-Boxen, rabiat gemoddeten Spielekonsolen und immer wieder auch auf PCs. Als einziges Betriebssystem relativ resistent gegen Viren, da selbst diese meist den Eingang nicht finden und verwirrt aufgeben. Ideal für Leute, die ein neues Hobby suchen oder sich von Windows unterfordert fühlen.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt auf seine eigene Verantwortung.

Zeiteisen

Kann auch die Uhrzeit anzeigen



Eine Armbanduhr zeigt die Zeit an – dieses Exemplar kann das natürlich auch. Allerdings lassen sich zusätzlich noch MP3s abspielen und Videos betrachten. Neu sind solche Dinger nicht, doch bisher waren sie stets aus schnödem Plastik. Jetzt sehen sie dank Edelstahlgehäuse wenigstens halbwegs hochwertig aus und auch die Bildqualität hat sich deutlich verbessert. Gleich geblieben ist jedoch der Charme einer Digitaluhr von einem Kafferöster, wenn es darum geht, Profanes wie die Uhrzeit anzuzeigen.

http://www.geekstuff4u.com/product_info.php?manufacturers_id=&products_id=557 rr

LESER DES MONATS

Marc Bürvenich beweist: Niveau der PC Games erstmals wirklich gesunken!

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.





Ab-16-DVD:

Seite 1:
Vollversionen
Dragonshard[1]
Ashampoo PowerUp XP Platinum 2[2]

Demos
Experience112
Imperium Romanum
Sam & Max: Moai Better Blues
Speedball 2: Tournament
Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Bugfixes
Gothic 3 v1.6 (d)
Hellgate: London v1.0 (d)

Seite 2:
Videos
13th Century: Death or Glory
Armed Assault 2
Conflict: Denied Ops
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs – Reich des Ostens
Die Sims 2: Freizeit-Spaß
Die Sims Inselgeschichten
Imperium Romanum
Left 4 Dead
Lost: Das Spiel
Meisterwerke: No One Lives Forever 1 & 2
Mythos
Penumbra: Black Plague
Race Driver: GRID
Sam & Max: Night of the Raving Dead
They

Mods & Maps
Armed Assault
- Editor-Anleitung
Crysis
- Tournament Map-Pack
Doom 3
- The Dark Mod – Thief's Den
Empire at War
- Space Add-on
Half-Life 2
- Zombie Panic Source
Quake 4
- Hardqore

[1] Mehrspielermodus nur im Netzwerk möglich

Ab-18-DVD:

Seite 1:
Vollversionen
Dragonshard[1]
Ashampoo PowerUp XP Platinum 2[2]

Demos
Assault Heroes
Conflict: Denied Ops
Imperium Romanum
Sam & Max: Moai Better Blues
Video Strip Poker Supreme
Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Bugfixes
Gothic 3 v1.6 (d)
Hellgate: London v1.0 (d)

Seite 2:
Videos
13th Century: Death or Glory
Armed Assault 2
Conflict: Denied Ops
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs – Reich des Ostens
Die Sims 2: Freizeit-Spaß
Die Sims Inselgeschichten
Imperium Romanum
Left 4 Dead
Lost: Das Spiel
Meisterwerke: No One Lives Forever 1 & 2
Mythos
Penumbra: Black Plague
Race Driver: GRID
Sam & Max: Night of the Raving Dead
They

Mods & Maps
Armed Assault
- Editor-Anleitung
Crysis
- Tournament Map-Pack
Doom 3
- The Dark Mod – Thief's Den
Empire at War
- Space Add-on
Half-Life 2
- Zombie Panic Source
Quake 4
- Hardqore

[2] Registrierung erforderlich

Vollversion: Dragonshard[1]

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,1 GHz
- 512 MB RAM
- 64 MB VGA
- 2,5 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 2000/XP

Demo & Video: Imperium Romanum

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,6 GHz
- 512 MB RAM
- 128 MB VGA
- 535 MB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

Top-Video: Race Driver: GRID

Very noble: Im englischen Warwickshire überzeugte sich Volontär Sebastian Weber von der Qualität von **Race Driver: GRID**.

PC Games – Wissen, was gespielt wird

PC Games 04/08

Vollversion: Dragonshard

DVD – COMPUTEC MEDIA

PC Games DVD – Wissen, was gespielt wird

www.pcgames.de

VOLLVERSION DRAGONSHARD
Echtzeitstrategie mit tollen Missionen und motivierenden Rollenspiel-Elementen!

RACE DRIVER: GRID
Das wird das Rennspiel des Jahres – mit Video!

ASSASSIN'S CREED
Die PC-Version erstmals angespielt

EXKLUSIV: COMMAND & CONQUER
ALARMSTUFE ROT 3
Neue Fraktion, Koop-Modus, Wasserschlachten: Das irre C&C ist zurück!

ARMED ASSAULT 2
WELTEXKLUSIV Neuer Taktik-Modus, noch realistischer – mit Video auf DVD! ab Seite 80

GTA 4
Just Cause 2, Vegas, Grand Theft Auto 4: Die Action-Adventures 2008 im großen Vergleich! ab Seite 50

STALKER CLEAR SKY
EXKLUSIV Packende Teamkämpfe mit Wahnsinns-Atmosphäre ab Seite 80

04/08 | € 5,30

4 191278 205306 04

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20



SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 04/08

☐ PC Games DVD

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

PC Games 04/08 Vollversion: Dragonshard





www.pcgames.de

PC Games DVD

VOLLVERSION DRAGONSHARD
Echtzeitstrategie mit tollen Missionen und motivierenden Rollenspiel-Elementen!

RACE DRIVER: GRID
Das wird das Rennspiel des Jahres – mit Video!

ASSASSIN'S CREED
Die PC-Version erstmals angespielt

EXKLUSIV: COMMAND & CONQUER
ALARMSTUFE ROT 3
Neue Fraktion, Koop-Modus, Wasserschlachten: Das irre C&C ist zurück!

ARMED ASSAULT 2
WELTEXKLUSIV Neuer Taktik-Modus, noch realistischer – mit Video auf DVD! ab Seite 80

GTA 4
Just Cause 2, Vegas, Grand Theft Auto 4: Die Action-Adventures 2008 im großen Vergleich! ab Seite 50

STALKER CLEAR SKY
EXKLUSIV Packende Teamkämpfe mit Wahnsinns-Atmosphäre ab Seite 80

04/08 | € 5,30

PC Games 04/08

Vollversionen:
- Dragonshard[1]
- Ashampoo PowerUp XP Platinum 2[2]

Top-Demos:
- Conflict: Denied Ops[4]
- Imperium Romanum
- Sam & Max: Moai Better Blues
- Speedball 2: Tournament[3]
- Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm

Top-Videos:
- Armed Assault 2
- Die Siedler: AeK – Reich des Ostens
- Meisterwerke: No One Lives Forever 1 & 2
- Race Driver: GRID

(1) Mehrspielermodus nur im Netzwerk möglich
(2) Registrierung erforderlich
(3) Nur auf Ab-16-DVD
(4) Nur auf Ab-18-DVD



DAS GROSSE PC-GAMES-GEWINNSPIEL:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise werden von EA, Be quiet und Genius zur Verfügung gestellt.
Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.

TREUE-Gewinnspiel Details unter: www.pcgames.de/gewinnspiele



Hellgate London von EA

London liegt in Schutt und Asche und in den Ruinen tummeln sich garstige Dämonen. Damit Sie diesen nicht schutzlos ausgeliefert sind, gibt Ihnen EA in **Hellgate London** allerhand durchschlagskräftige Meinungsverstärker in Form von unzähligen Waffen und Magie an die Hand.

Damit auch Sie die stimmungsvolle Grafik des Multi- und Singleplayer-Shooters genießen können, spendiert EA den Gewinnern neben einem umfangreichen Fanbundle (Comic, Roman, Lösungsbuch, Hoodie, Shirt, Kalender, Mauspad, Schlüsselanhänger, Tasse, Lanyard) auch eine schnelle Zotac-Grafikkarte mit 8800-Chip von Nvidia.



1x Zotac Geforce 8800 GT

5x Hellgate-London-Fan-Paket



WERT: 1.800 EURO



5x Be-quiet-Tasche (für Handy, Laptop, MP3-Player)

5x Dark Power Pro „First Class" (450, 550, 650 Watt)

Be quiet – Netzteile

Mit den neuen Dark-Power-Pro-Netzteilen in der „First Class"-Edition bietet der Hersteller Modelle mit einer auf 88 Prozent nochmals gesteigerten Effizienz an. Dank „ECASO" steuert das Netzteil angeschlossene Gehäuselüfter darüber hinaus in Temperaturabhängigkeit. Ebenfalls außergewöhnlich sind die modularen (vertauschungssicheren) Kabel, von denen jedem Netzteil mindestens 16 Stück (!) beiliegen. Be quiet gewährt auf die Netzteile drei Jahre Garantie.



WERT: 1.800 EURO

Genius – für Gamer

Genius hat diesen Monat einen Rundumschlag für Zocker im Angebot. Mit der 535 Agama gibt es eine Lasermaus mit maximal 2.000 Dpi. Auf Tastaturseite wird die Eingabegeräte-Ausrüstung mit der Slimstar 335 abgerundet – hier haben Sie neben einer kompakten Tastatur auch 15 programmierbare Sondertasten. Ideal für die LAN-Party: Das faltbare HS-03U-Headset.



10x Navigator 535 Agama

10x HS-03U

10x Slimstar 335

WERT: 1.000 EURO

SO MACHEN SIE MIT

Beantworten Sie unsere Preisfrage: Welches Windows-Vista-Feature soll in Hellgate London für zeitgemäße Grafikpracht sorgen?

a) **DX10** b) **Crossfire** c) **SLI** d) **RAID**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele.

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 60 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihres Lösungsvorschlags. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12 €/SMS

Deutschland	82098	(€ 0,49/SMS*)
Österreich	0900 700 800	(€ 0,50/SMS)
Schweiz	9292	(sfr 0,70/SMS)

Treue-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **pcgames.de**
nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 02. April 2008.



VOR 10 JAHREN

März 1998

TEST DES MONATS

Jedi Knight: Mysteries of the Sith



Da waren sogar gestandene Redakteure überrascht: Erstmals nach der Einführung der Rubrik „Spiel des Monats" schaffte es ein Add-on, diesen Platz einzunehmen. Aber **Jedi Knight: Mysteries of the Sith** überzeugte Tester Oliver Menne völlig, sodass er es als „Muss für alle **Jedi Knight**-Besitzer" empfahl.

Fünf Jahre nachdem Kyle Kartan, der Held aus dem Hauptspiel, den Oberschurken Jerec besiegt hat, genießt er das uneingeschränkte Vertrauen der Rebellion. Er bekommt den Auftrag, die Verteidigung einer Basis sicherzustellen, an seiner Seite die Schmugglerin Mara Jade. Die ersten fünf Missionen schlüpft der Spieler in die Rolle von Kyle, bis dieser von einem Sith-Tempel erfährt und sich aufmacht, ihn zu finden. Dann kämpfen Sie sich als Mara Jade durch das **Star Wars**-Universum, um herauszufinden, ob Kyle der dunklen Seite verfallen ist. Insgesamt 20 neue Gegner und fünf frische Jedi-Kräfte sorgen für viel Spielspaß und neue Möglichkeiten: Da der Spielablauf nicht mehr ganz so kampfbetont daherkommt wie in **Jedi Knight**, nutzen Sie die Jedi-Tricks für knifflige Rätsel. Auch am Grafikmotor schraubten die Entwickler ein wenig herum und brachten zum Beispiel die oft geforderten farbigen Lichteffekte (ja, das war damals etwas Besonderes). Es gelang **Mysteries of the Sith** aber nicht, mit aktuellen Grafik-Referenztiteln wie **Forsaken** mitzuhalten. ❏

HARDWARE-TRENDS

Großer Joystick-Test

Nach den Eingabegeräten in der Ausgabe 02/98 standen nun im März 1998 Joysticks auf dem Testplan. Ob Steuerknüppel mit wenigen Knöpfen oder Geräte mit Funktionen en masse – die 20 getesteten Joysticks ließen keine Wünsche offen. Doch die High-tech-Geräte hatten auch ihre Tücken, wie Harald Wagner berichtete, dem ein Joystick das Mainboard seines Computers vernichtet hatte.

DIE TOP-5-TESTS

1. Jedi Knight: Mysteries of the Sith | Lucas Arts
Neue Gegner und Jedi-Kräfte, gepaart mit umfangreicher Spielzeit.

2. Anstoß 2: Verlängerung | Ascaron
Kleiner Preis und viele frische Funktionen – eine perfekte Erweiterung.

3. Battlezone | Activision
3D-Action trifft Echtzeit-Strategie – interessiert hat es die Käufer wenig.

4. Formel 1 '97 | Psygnosis
Weit entfernt von einer Simulation, dafür unkomplizierter Rennspaß.

5. Jazz Jackrabbit 2 | Epic Megagames
Obwohl der Konkurrenz technisch unterlegen, überzeugte das Jump & Run.

VORSCHAU

Ultima 9: Ascension

1998 war die legendäre Rollenspielserie **Ultima** noch ein Thema, das die Computerspielewelt bewegte. Mit **Ultima 9: Ascension** entwickelte Origin einen Titel, der sich mit seiner detailverliebten und fortschrittlichen Grafik ein hohes Ziel gesteckt hatte. Das rächte sich bei der Veröffentlichung 1999 mit extrem hohen Hardware-Anforderungen. Heute ist die von Richard Garriott erdachte Fantasy-Welt in der Versenkung verschwunden, Garriott selbst hat sich anderen Projekten zugewandt, so zuletzt dem Online-Rollenspiel **Tabula Rasa**.

WAS WURDE EIGENTLICH AUS…?

Chris Roberts



Seit Chris Roberts (Foto) im Jahr 2000 aus dem Projekt **Freelancer** ausstieg und nur noch als Berater für den Entwickler Digital Anvil arbeitete, ist es ruhig geworden um den **Wing Commander**-Erfinder. Seine Karriere begann er Ende der 80er-Jahre bei Origin Systems, wo er 1988 seinen ersten Titel, das Rollenspiel **Times of Lore**, veröffentlichte. Dieser setzte neue Maßstäbe und beeinflusste spätere Origin-Spiele, etwa **Ultima**, nachhaltig. Bekannt wurde Roberts später aber mit seiner Weltraumsimulation **Wing Commander**.

Nachdem Chris Roberts Digital Anvil verlassen hatte, widmete er sich seiner Leidenschaft Film und führte Regie bei der **Wing Commander**-Umsetzung, die 1999 floppte. 2002 gründete er die Firma Ascendant und arbeitet nun als Filmproduzent. Auf sein Konto gehen Streifen wie **The Punisher** (2004), **The Jacket** (2005) und **Lord of War** (2005). ❏

VOR ORT BEI SIERRA

Neuigkeiten von Gordon Freeman

Wenn ein Publisher wie Sierra seine Produktpalette, bestehend aus Titeln wie **Half-Life (dt.)**, **Grand Prix Legends**, **King's Quest 8**, **Quest for Glory 5** und **Gabriel Knight 3**, kurzerhand um knapp ein Jahr verschiebt, ist das Grund genug für PC Games, sich aufzumachen, die Gründe dafür zu erfahren. Deshalb reiste Redakteur Thomas Borovskis für die Ausgabe 04/98 quer durch die USA und verschaffte sich in Boston, Seattle und Eugene einen Eindruck von dem Entwicklungsstand der genannten Spiele.

Der erste Kandidat war **Half-Life (dt.)** aus dem Hause Valve, das laut Borovskis „das Zeug zum Superhit" habe und zahlreiche Anregungen in das Genre der Ego-Shooter bringen könne. Der Ausblick sollte sich im Oktober 1998 bewahrheiten und noch heute zählt die **Half-Life**-Reihe zum Besten und Bekanntesten, was es im Ego-Shooter-Genre gibt. **Half-Life 2: Episode Three** befindet sich gerade in Entwicklung.

Gabriel Knight 3 stand als Nächstes an. Das Grusel-Adventure wartete mit exzellenter Technik auf. Gesichter mit mehr als 500 Polygonen und ein neues Animationssystem, das bewegliche Finger der Spielfiguren erlaubte, versetzte den PC-Games-Redakteur in Staunen. Die Geschichte um eine Kindesentführung und einen verschollenen Schatz der Tempelritter machte ebenfalls einen guten Eindruck. Doch als das Adventure 1999 erschien, verschwand die Euphorie aufgrund komplizierter Bedienung und lahmer Story.

Mehr Glück hatten Rennspielfreunde: Die Formel-1-Simulation **Grand Prix Legends** von Papyrus Design erschien 1998, sie stellte den Abschluss des Sierra-Reports dar. ❏



Ringtoneking
WIR SIND RICHTIG BILLIG!!
ALLES FÜR NUR 10 CENT!!
pro Produkt im jeweiligen Sparabo wenn Du alle Gutscheine nutzt.
BESTELLEN IST SO EINFACH
1 sende ani3522
2 an 84200*
3 downloade
4
logo4721 2
GROSSE HUPEN VIDEOS 2
Becky und Amii zeigen sich schamlos video4723
Sanfte Pariser Nächte video4724
Dreier Party video4725
Katzenkampf video4726
Saunaspiele video4727
Verruchte Massage video4728
Schöner Garten Strip video4729
logo4719 2
SEXY FARBLOGOS 2
logo4720 2
Schwedisch Blond video4730
Natalia video4731
Holly McGuire bringt ein Zucken in deine Hose video4732
Jenna Spa video4733
Sexy Strip Schul-mädchen video4734
Helena Karel - Im Bett video4735
Strip im Schlafzimmer video4736
Schaumbad video4737
Joghurt Dusche video4738
Backenshow video4739
Football Mädel video4740
Heiße Dinger video4741
Pool Babe video4742
Internetkosten der Netzbetreiber beachten
logo4718 2
XXL VIDEOS 2
Titten, Küsse, Ärsche video4743
In der Küche video4744
Lesbische Küsse video4745
Sauna Spiele video4746
Schaumparty video4747
Praktikum video4748
Beine Weit Geöffnet video4749
Penthouse-Holly ist heiß video4750
Heißes Früchtchen video4751
Mysteriöses Mädchen video4752
Heißes Korsett video4753
Zu Dritt... video4754
logo4717 2
logo4722 2
HEISSE THEMEN 2
style5381
style5382
style5383
style5384
style5385
style5386
SMS an 84200*
HANDY SOFTWARE 3
Handysatellit handy2983
Lügendetektor handy2984
Handy-Taschenlampe handy2985
Horoskop handy2986
Phone-StreamFX handy2987
Mobile Photo Suite handy2988
Mobile Music Maker handy2989
Wayfinder Cities handy2990
Car Scan - Deluxe handy2991
Partner Tracker handy2992
AMA Date Doctor handy2993
Cocktails For Dummies handy2994
logo4723 2
logo4724 2
SEXY ANIMIERTE GIRLS 2
ani3522
ani3523
ani3524
ani3525
ani3526
TOP 5 REAL KLINGELTÖNE 1
Schnuffel Kuschelsong real6139
Timbaland Ft.OneRepublic Apologize real6140
DJ Ötzi & Nik P. Ein Stern (...der deinen Namen trägt) real6141
Der Kleine Nils Blödi real6142
Alex C. Feat. Y-ass Du Hast Den Schönsten Arsch... real6143
logo4727 2
logo4726 2
logo4725 2
SMS an 84200*
EROTIK DOWNLOADS 2
Cute Girlfriends Dessous 3 erotik1606
Cute Girlfriends Interactive erotik1607
Real Handyluder erotik1608
Tabledance XXX erotik1609
Erotic Pairs II - Swedish Sin erotik1610
Hot Chix erotik1611
Hot Stewardess erotik1612
College Girls erotik1613
Cute Girlfriends Fantasies erotik1614
Dirty Jack - Sex Station erotik1615
HandyLuder Manga Babe erotik1616
Cute Girlfriends Uncensored erotik1617
Kamasutra - Girl on Girl erotik1618
Shots: Mirta erotik1619
Shots: Federika erotik1620
Real HandyLuder Sexy Bunny erotik1621
HANDY SPIELE 3
Worms 2007 game6259
Moto-X III Hardcore game6260
Street Soccer 2 game6261
Delta Force game6262
© 2007 THQ Wireless Inc. Worms © 2007 Team17 Software.
* 1 30 Gutscheine zur Handy-Personalisierung im Ringtoneking Silver Sparabo (Töne/Logos, ohne Erotik) für nur €2,99/Woche. Jederzeit Ende: stopsilver per SMS 2 50 Erotik-Gutscheine im Ringtoneking Pink Sparabo für nur (D) €4,99/Woche. Jederzeit Ende: stoppink per SMS 3 50 Spiele/Software- Gutscheine im Ringtoneking Red Sparabo (ohne Erotik) für nur €4,99/Woche. Jederzeit Ende: stopred per SMS. Für alle Abos gilt: Jede Bestellung zzgl. 1 SMS (+Transport). Es gelten die gültigen Internetkosten (WAP, GPRS). Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Produkt. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.ringtoneking.de auf Handy und PC. Hilfe? 0180 5555600 (0,14 €/Min DTAG, Mobilnetz abweichend). Mindestalter 16 Jahre.
Handyinfo: Klingeltöne: Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i; Sexy Farblogos: LG: C1100, B2050; Motorola: Razr V3, C980; Nokia: 6230, 3510i; Samsung: D600, E700; Siemens: S65, M65; Sexy Animierte Farblogos: Motorola: Razr V3, V980, E1000; Nokia: 6230, 3220, 7260; Siemens: C75, SL65, M65; Sony Ericsson: K700i; Heiße Themen: Nokia: 3230, 6630, 6681, 7610, N70; Siemens: C65, M65, S65; Sony Ericsson: K500i, S700i; Videos: Motorola: C385, E1060; Nokia: 3220, 5140; Panasonic: VS3, X700; Siemens: CX65, M65; Sony Ericsson: K500i, P800; Spiele/Erotik Downloads/Software: Motorola: V500, V800; Nokia: 2650, 3100, 6230; Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010; weitere Handys und Infos auf www.ringtoneking.de

MEISTERWERKE

No One Lives Forever 1+2

PC GAMES ÜBER NO ONE LIVES FOREVER 1 UND 2

Das sagten wir damals …



TESTURTEIL No One Lives Forever

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Dark Project 2** 5/2000 – Mystisch, düster, ungewöhnlich: die Abenteuer des Meisterdiebs Garrett.
- **No One Lives Forever** 1/2001 – Packender Spielverlauf und eine charismatische Heldin – NOLF ist ein Pflichtkauf für Actionfans.
- **Deus Ex** 8/2000 – Warren Spectors Geniestreich um düstere Verschwörungstheorien
- **System Shock 2** 10/99 – Gruseliger Shooter mit Köpfchen – technisch leicht angestaubt.

GRAFIK Gut – Tolle Animationen, akzeptable Kulissen
SOUND Sehr Gut – Cooler Soundtrack, geniale Dialoge
STEUERUNG Gut – Schnell zu lernen, einfach zu beherrschen
MEHRSPIELER Befriedigend – Annehmbare Deathmatch- und Teamplay-Karten

91% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4 xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 850 MB	HD: 950 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern:
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback ✘

BESTNOTE | Wertung aus Ausgabe 01/2001

… UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

„… einfach der Brüller!"

PC Games: Robert, was hat hat dich an dem Spiel besonders gereizt?
Robert Horn: „Den Mehrspielermodus haben wir wochenlang auf LAN-Partys gespielt. Die abgedrehten Waffen waren einfach der Brüller."
PC Games: Was macht No One Lives Forever zu einem Meisterwerk?
Robert Horn: „Neben dem Humor? Ich meine, der war schon eine Klasse für sich. Und dann gab es noch dieses rollenspielartige System im zweiten Teil, mit dem man seine Fähigkeiten verbessern konnte. Das war schon ungewöhnlich."
PC Games: Wo bleibt die Fortsetzung?
Robert Horn: „Schwierig, schließlich war NOLF kommerziell wenig erfolgreich und Entwickler Monolith hat ja mit F.E.A.R. (dt.) auf massenkompatible Ware umgesattelt. Aber schön wär's schon!"

TESTURTEIL
NO ONE LIVES FOREVER 2

90

ENTWICKLER	ANBIETER
Monolith	Vivendi Universal
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	18.10.2002
USK	**SPRACHE**
ab 16 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: vier Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 4
Internet: 4 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- ➕ Abwechslungsreicher Spielablauf
- ➕ Cate Archer
- ➕ Spannende Schleichmissionen
- ➕ Witzige Zwischensequenzen
- ➖ Grafik unspektakulär

GRAFIK	79%
SOUND	90%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	89%
SPIELDESIGN	90%
MEHRSPIELER	63%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NOLF 1** oder **MOH: ALLIED ASSAULT** mochten.

ÜBERZEUGEND | Ausgabe 12/2002

KESSE CATE

Die hübsche Geheimagentin legte sich in Teil 2 auch mit skurrilen Pantomimen an. Wer gewonnen hat, sehen Sie hier.

Poppig-bunt und zum Schreien komisch war das, was die Entwickler von Monolith Ende 2000 auf die Spieler losließen: Mit **No One Lives Forever** hielt plötzlich der Spaß Einzug in ein Genre, das vorher nur düstere Korridore und banal-brutales Ballern kannte. Denn die Superspionin Cate Archer löste ihre Aufträge in den schrillen 60er-Jahren, wo Lavalampen und verrückte Klamotten zum guten Ton gehörten.

Darüber hinaus gelangte die schöne Cate nicht nur mit bloßer Waffengewalt an ihr Ziel: Eines der Hauptmerkmale des Spiels bildeten abgedrehte Waffen wie explodierende Lippenstifte oder ein skurriler Elektropudel. Cates Gegner fielen dabei ebenfalls aus der Norm: Die verkannte Opernsängerin Inge Wagner etwa bestach mit gewaltigen Körpermaßen und geradezu tödlichen Sangeskünsten. Oberschurke Volkov, Anführer der Terrororganisation HARM, schaffte sogar den Sprung in Teil 2 des Ego-Shooters, der 2002 veröffentlicht wurde. Er stand dem Vorgänger in nichts nach und beglückte Fans mit Pantomimen-Gegnern, tödlichen Katzenattrappen oder einer wahnwitzigen Verfolgungsjagd auf einem Dreirad (!).

Neu hinzugekommen war außerdem ein umfangreiches Skill-System, mit dem Spieler Fähigkeiten der kessen Kate verbesserten. Auch der Mehrspielermodus fesselte dank Koop-Modus und spaßigen Waffenarsenals über Wochen. Bei einer Probepartie in der Redaktion entdeckten wir sogar noch heute einen funktionierenden Server, auf dem **No One Lives Forever 2** noch immer gespielt wurde. Liebe Entwickler, es wird Zeit für einen dritten Teil. ❏

THEMA

Das Arsenal der Cate Archer

Neben einem Rucksack voller gewöhnlicher Schusswaffen greift die Heldin zu einigen Tricks, um mit ihren Widersachern fertig zu werden:



Bananen
Die schlüpfrigen Dinger, bekannt für ihren Einsatz in Slapstick-Filmen, helfen auch der Spionin Cate aus der Patsche. Einfach auf den Boden legen, Wachen anlocken – loslachen.

Lippenstifte
Dieses Accessoire darf in keiner Damenhandtasche fehlen. Cates Modelle gibt es in mehreren Varianten: Als Handgranaten geworfen, eignen sie sich gut für Gegnergruppen. Die Minenvariante ist besonders in Mehrspielerduellen ein königlicher Spaß: „Oh, ein Lippenstift!"



Katzen
Cates mechanisches Haustier hat eine Vorliebe: zu explodieren. Gegnerische Wachen entdecken ob des niedlichen Kätzchens ihren Beschützerinstinkt. Schwerer Fehler.

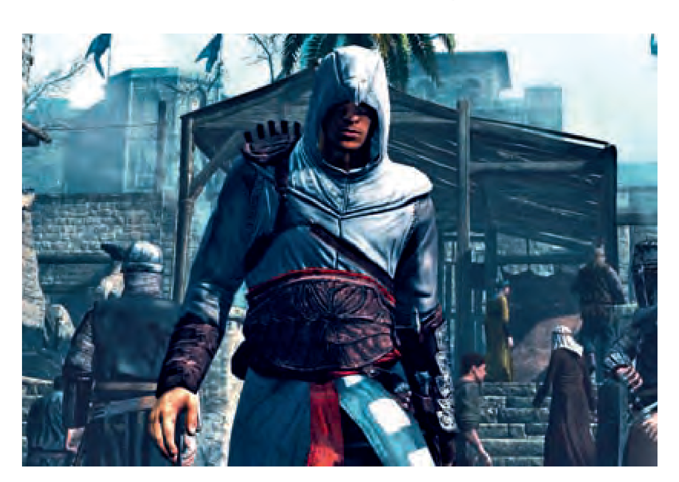


WAS ZUM ZOCKEN :: GUCKEN UND HÖREN!
NEUESTE SPIELE FÜR DEIN HANDY
Drinking Fun Best.Nr.38201
Sei auf Zack! Berechne deinen Promille-Gehalt und die dazugehörende Ausnüchterungszeit!
Vegas Poker Best.Nr.38200
Versuche dein Glück in LasVegas! Drei Varianten enthält dieser aktueller Spieleklassiker!
Discolights Best.Nr.38197
Mach Dein Handy zu der kleinsten, geilsten und besten Diskothek der Welt. Das ist echt cool!
College Girls Best.Nr.38196
Du liebst das schönste College-Girl. Wird sie deine Liebe erwidern? Tolles Adventure.
GAME FINDER Best.Nr.20000
Sofortiger Zugriff auf hunderte Spiele zum direkten DOWNLOAD
Pink Bay Flowers "Luci" Best.Nr.38323
Der Luciana ist es sooo heiss, kannst Du ihr beim Ausziehen helfen ?
Advanced Karpov Chess Best.Nr.38391
Geniales Schachspiel von Anatoli Karpov. Tolle 3D-Grafik und starke Engine. Los...
Beach Dolls Best.Nr.38549
Heiße Babes und ein tolles Spielkonzept. Ziel ist es, alle Blasen zum Platzen zu bringen. Nach erfolgreichen Leveln zeigen die Girls alles!
UFO Adventure 2 Best.Nr.38501
Steuere Dein Schiff durch den Astroidensturm in den freien Weltraum. Weiche allen Gefahren aus!
Erotic Asian Best.Nr.38422
Lass Dich von asiatischen Girls verführen!
Marijuana Bush Best.Nr.38408
Du bist Marihuana Bush, der härteste Agent. Beschütze USA vor teuflischen Terroristen und bewahre sie vor dem Abgrund. Lets go!
Hentai SUDOKU Best.Nr.38344
Erotisches Sudoku Spiel. Du wirst auf jeden Fall großzügig belohnt werden!
For a Million Dollar$ Best.Nr.38523
Die Gang plant ein grosses Ding. Die Helicopter Spezialeinheit muss sie fangen. Es wird knapp...
Sweet Invaders Best.Nr.38191
Die schönsten und gefährlichsten Wesen im Universum. Die "Space-Amazonen" Siege und erhalte die Beauty-Babes.
Cobra Best.Nr.38519
Fliege den Helicopter im Dschungel, greife Ziele an, erledige Fahrzeuge, Truppen und Panzer!
PeepTRIS Best.Nr.38547
PeepTRIS - Die Sexy Variante vonTetris. Spiele dich durch die Level und erobere Traumfrauen.
Marble Matrix 3-D Best.Nr.38555
Heute musst du sie zerstören, um aus der Matrix auszubrechen: Du hast wenig Zeit.
Hot Girls Sonia Best.Nr.38383
Hole dir die Slideshow mit der aufregenden Sonia und erlebe prickelnde Augenblicke....
Last Exam Best.Nr.38566
Die 'Galactic Fleet' wartet auf den Helden. Eine tolle Mischung aus spannendem Abenteuer und komplexen Rätseln wartet.
Erotic Pairs Best.Nr.38543
Sexy Blondes! Es wartet endloser Spielspaß mit sündigen, dafür umso verführerischen Ladies, die es kaum erwarten von dir gefunden zu werden...
Live Rush Best.Nr.38545
Karriere, Geld, Bildung und Spaß... oder total vermasseltes Leben. Das ist eine komplette Welt voller unerwarteter Ereignisse, wie im Leben...
NAMENS-LOGOS
43065 42763 42954 43737 42825 43739 43134
SMS mit PGL + Bestellnummer und einem Namen an 86688* wie z.B.: PGL 43370 Dennis
Bei Bestellung für Personal Pics mit 2 Namen trenne die Wunschnamen durch ein KOMMA z.B.: PGL Beate, Marko
43150 43149 43374 43273 43276
WWW.HANDYSPIEL.DE
FETTE HANDY-LOGOS
45055 45050 45052 45048 45049 45054 45056
43085 45033 42914 43386 43038
42730 43473 43157 43047 43382 43930
TOP 10 CHARTS
Alle Titel aus unseren aktuellen TOP Song Charts von Platz 1 bis Platz 10! Immer super aktuell auf Dein Handy!
Best.Nr. 20100
Sende PGL+ die Bestellnummer per SMS an
Das erste Produkt KOSTENLOS
+40% SPAREN
87555
SEXXXY LOGOS
45069 45073 43805 45084 49941
45067 45078 42239 43302 45064
45072 49942 43539 45058 43060
43804 45079 43223 45059 43736
RINGTONES
FUSSBALL
36196 Schalke Stadion
36197 Bayern Gesang
36198 Dortmund Fans
36199 Hamburg Stadion
36200 Bremen Stadion
36201 Bochum Fans
36202 Nürnberg Live
36203 Berlin Fangesang
EROTIK
36054 Sex, Sex, Sex
36057 Wilder Orgasmus
36076 Extase
36020 Nymphomanin
36062 Krasse Frau
36075 Big Orgasmus
36068 Zartes Vorspiel
36021 Zwei Frauen
WITZIGES
36049 Formel 1
36095 FBI Sirene (USA)
36180 Polizeisirene (D)
36179 Big Ben
36182 Altes Telefon
36008 Kirchenglocken
36011 Deutsche Hymne
36039 Lachendes Baby
36093 Teuflische Lache
36001 Klospülung
36087 Hosenscheisser
36181 Kettensäge
36088 Nasa Countdown
36083 Happy Birthday
36089 Raucherhusten
36042 Hundebellen
36174 ICQ-Ton
36094 Jodel
36175 U-Boot Sonar
36183 Löwengebrüll
36016 Krankes Lachen
36085 Werwolf
Sende eine SMS mit AMG + Bestellnummer an
Kein ABO Einmalige Bestellung
87555*
914***
0900-560330***
Telefonische Bestellung 0900-510 305 581
HANDY-THEMEN
85000 85009
SEXXXY -VIDEOS
32060 32240 32071 32257
32234 32093 32255 32051
32249 32235 32256 32062 32014 32258
32232 32057 32243 32251 32056 32092

Im nächsten Heft

❏ Test

Assassin's Creed



Ubisoft hat mit dem mittelalterlichen Abenteuer auf Xbox 360 und Playstation 3 einen Riesenerfolg gelandet. Wie gut gelingt der Sprung auf den PC?

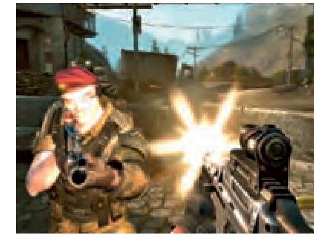
❏ TEST

C&C 3: Kanes Rache | Neue Einheiten, neuer Spielmodus – so gut, wie's klingt?



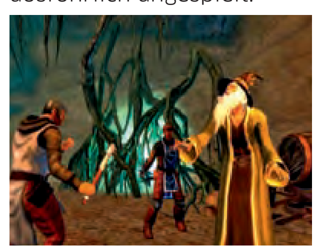
❏ TEST

Frontlines | Wir überprüfen Spaß und Stabilität im Mehrspielermodus.



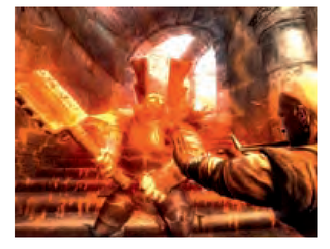
❏ VORSCHAU

Drakensang | Die Rollenspielhoffnung für 2008 ausführlich angespielt.



❏ EXTENDED

The Witcher | Alle Orte, alle Quests, alle Frauen: Mit uns werden Sie Meister-Hexer!



PC Games 05/08 erscheint am 26. März!

Vorab-Infos ab 24. März auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Großer Vergleich: Grafikkarten, Lüfter, Headsets, RAM und Tastaturen im Test. Außerdem: Das bringt die Cebit!



SFT – Spiele Filme Technik
Foto total: Von der Kamera über den perfekten Schnappschuss hin zum gedruckten Bild. Im SFT-Test: das Macbook Air.



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand: Johannes Sevket Gözalan, Niels Herrmann

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.): Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Chef vom Dienst: Stefan Weiß (sw)
Leitender Redakteur: Christian Burtchen (bur)
Sonderprojekte: Wolfgang Fischer
Redaktion (Print): Robert Horn (rh), Felix Schütz (fs), Ansgar Steidle (as), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktion (Videos): Felix Helm, Dominik Schmitt
Redaktionsassistenz: Kristina Haake
Trainees: Benjamin Kratsch (bk), Charles Kolle (ck), Thomas Wilke (twi), Alexander Wenzel (aw)
Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter: Christoph Holowaty
Textchefs: Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat: Herbert Aichinger, Claudia Brose, Margit Koch-Weiß, Heidi Schmidt, Birgit Bauer, Cornelia Lutz
Mods und Maps: Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout: Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Anja Grosler, Philipp Heide
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Hansgeorg Hafner
Disc Divsion: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung: Andreas Hofner

www.pcgames.de
Redaktion: Sebastian Thöing (st)
Freie Mitarbeiter: Frank Moers, Christian Schlütter
Projektleitung & Konzeption: Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler
Programmierung: Marc Polatschek, Rene Giering, Alex Holtmann, Aykut Arik
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Commercial Director: Hans Ippisch, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Stephan Donaubauer: Tel. +49 911 2872-255; stephan.donaubauer@computec.de
Rene Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel. +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel. +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Peter Elstner: Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias: Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition: Judith Linder; judith.linder@computec.de
Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt, Tel. +49 (6151) / 5002-100, Fax +49 (6151) / 5002-101, Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008

AWA ACTA
PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 1,15 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii-PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO


WWW.RPC-GERMANY.DE
ROCCAT
BEST ROLE PLAY EQUIPMENT
PRÄSENTIERT:
Role Play Convention
RPC
Eine Convention rund um das Thema Rollenspiel
vom Brett- bis zum Onlinespiel
ROLE-PLAY-CONVENTION 2008
“HEROES & QUESTS“
26. bis 27. April 2008
in der Halle Münsterland
NRW | Münster
buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE
PC ACTION
PC Games

Mehr DSL, mehr VoIP, mehr WLAN:
FRITZ!Box Fon WLAN 7270

NEU
WLAN N bis zu 300 MBit/s
DECT Basis für schnurlose Telefone

CeBIT 2008
Hannover, 4. bis 9. März
AVM in Halle 13, Stand C48

DECT VoIP WLAN DSL

FRITZ!

FRITZ!Box Fon WLAN 7270



249,– €
Unverbindl. Preisempfehlung inkl. MwSt.

02/2008 Hardware AVM: FRITZ!Box Fon WLAN 7270 Top-Produkt

connect EMPFEHLUNG Heft 1/2008
FRITZ!Box Fon WLAN 7270

Ein Gerät, ungeahnte Möglichkeiten für Ihren DSL-Anschluss: FRITZ!Box Fon WLAN 7270 setzt neue Maßstäbe bei DSL-Routern.

Der aktuellste WLAN-Funkstandard 802.11n (Draft 2.0) sorgt für die rasante Übertragung von Daten, Sprache und Filmen mit bis zu 300 MBit/s brutto. Für mehr Komfort beim Telefonieren ist neben analogen und ISDN-Anschlüssen jetzt erstmals auch eine DECT-Basisstation integriert — beste Sprachqualität inklusive. Die wichtigsten Fakten zur FRITZ!Box Fon WLAN 7270 im Überblick:

- WLAN-Router/DSL-Modem für ADSL/ADSL2+ (bis zu 16 MBit/s)
- VoIP/TK-Anlage für 2 analoge Telefone und 8 ISDN-Endgeräte
- NEU WLAN 802.11n (Draft 2.0) mit bis 300 MBit/s (kompatibel zu 11g/b/a)
- NEU integrierte DECT-Basistation (GAP) für bis zu fünf schnurlose Telefone, ideal zusammen mit DECT-Mobilteil FRITZ!Fon MT-C
- NEU vorbereitet für HD-Telefonie (High Definition) für besten Klang

Wie die FRITZ!Box Fon WLAN 7270 mehr aus Ihrem DSL-Anschluss herausholt, erfahren Sie im guten Fachhandel, überall, wo es Computer gibt, und bei Ihrem Internetanbieter.

Oder Sie informieren sich unter www.avm.de/fritzbox



07/087

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, info@avm.de